ΠΛΗΡΕΣ ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΠΟ ΤΟ GRAND PRIX 2000

GAME REVIEWS • SOULBRINGER • STARLANCER • KA-52 TEAM ALLIGATOR • EURO 2000

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 123 1 ΙΟΥΝΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

MONKEY ISLAND 4
Ο GUYBRUSH ΚΑΙ Ο LECHUCK ΞΑΝΑ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ ΜΑΣ!

MYST 3
ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΞΕΠΕΡΑΣΕΙ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ;

ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΥΤΑ ΝΕΑ GAMES ΣΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!
E3 2000

WARCRAFT 3
ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΡΥΦΑΙΟΥ STRATEGY!

BLACK & WHITE
ΙΣΩΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!

HOT STUFF ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ ΜΕ HARDWARE ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

EDITORIAL

Ιούνιος. Πώς μ' αρέσει αυτή η λέξη! Μα δεν ακούγεται πολύ όμορφα; Ι-ού-νι-ος. Σα να λέμε "αρχίστε να σκέφτεστε τις καλοκαιρινές σας διακοπές"! Είναι ο μήνας που ξεκινώ να ονειρεύομαι θάλασσες, ρομαντζάδες υπό το σεληνόφως μέσα σε βάρκα (χωρίς μηχανή), μαγευτικές παραλίες και απόμερα ακρογιάλια. Προγραμματίζω, εν ολίγοις, τους τόπους στους οποίους θα εκδράμω ενόψει της καλοκαιρινής αδείας. "Από τότε μέχρι τότε θα πάμε εδώ, από τότε μέχρι τότε εκεί και από τότε μέχρι τότε σπιτάκι μας να κάνουμε και καμιά δουλειά." Τα "εδώ" και τα "εκεί" τα ξέρω, στα "τότε" έχω πρόβλημα...

Τέλος πάντων. Να μην τα λέμε από τώρα και στενοχωριόμαστε που είμαστε ακόμα εδώ. Ας συγκεντρωθούμε στα φοβερά και τρομερά παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στην E3, όπως το Warcraft III, το Myst III, το Monkey Island 4 (είστε ακόμα όρθιοι;) και το Black & White, το οποίο μάλλον θα μας απασχολήσει αρκετά τους επόμενους μήνες. Σας κέντρισα το ενδιαφέρον ή ακόμα;

Στο τεύχος αυτό θα βρείτε και μία εκτενή -έως εκτενέστατη- κάλυψη του φετινού "happening" του "PC Master", του γνωστού σε όλους σας Grand Prix 2000. Στο αντίστοιχο άρθρο θα μάθετε όχι μόνον για τους νικητές του διαγωνισμού (οι οποίοι, τώρα που μιλάμε, μάλλον προχώρησαν σε αναβάθμιση ή και αντικατάσταση του υπολογιστή τους), αλλά και για το κλίμα του "γενικού χαβαλέ" που επικράτησε κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Το Soulbringer το ξέρετε. Έχει περάσει επανειλημμένα από τις σελίδες του περιοδικού είτε ως είδηση, είτε στο Adventure & RPGs Update, είτε ως preview. Ε, λοιπόν, ήρθε η ώρα να το απολαύσετε σε όλο του το μεγαλείο μέσα από το αναλυτικό review του Αντρέα Τσουρινάκη, το οποίο πραγματοποιήθηκε από τη "Final Beta" του παιχνιδιού που στάλθηκε από την εταιρία στο περιοδικό για τις ανάγκες του review. Η συνέχεια στις οθόνες σας (όπως συνηθίζει να γράφει ο φίλος μου ο Αντρέας στις τελευταίες αράδες των κειμένων του...).

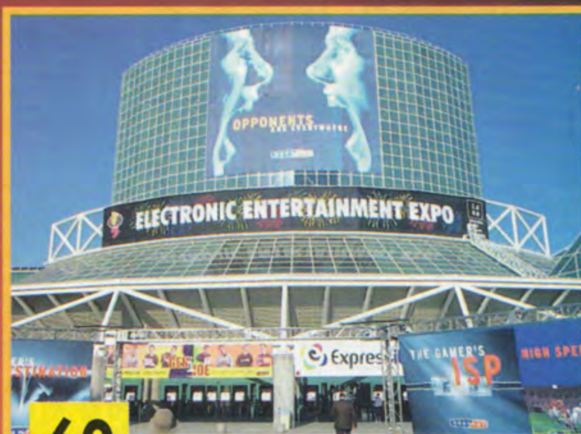
Προτού σας αποχαιρετίσω για 15 μέρες, θα ήθελα να σημειώσω ότι στο περιοδικό προστέθηκε μία νέα στήλη παρουσιάσεων με το όνομα "Hot Stuff", για την οποία περιμένω σχόλια και εντυπώσεις...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



60
E3
Ο κόσμος των computer games στην αυγή της νέας χιλιετίας.



70
Genesis 3D
Ηρθε η ώρα να φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι!



74
Grand Prix 2000
"Εργα και ημέραι" του μεγάλου αυτού γεγονότος.

GAMECLUB

PCmaster CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης, Κώστας Φουτσίδης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ**: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Μ. Βαρελάς, Λ. Συναχερής **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλώς ήλθατε και σε αυτό το τεύχος στις σελίδες του συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master". Δύο CD-ROMs που σκοπό έχουν να σας ψυχαγωγήσουν και να σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά στον ελεύθερο χρόνο σας. Πλούσια, λοιπόν, τα περιεχόμενά μας και σε αυτό το τεύχος, με 7 ολοκαίνουρια demos, την καινούρια έκδοση του client του The 4th Coming, καθώς και ένα full version ελληνικό παιχνίδι. Τα demos καλύπτουν σχεδόν όλα τα γούστα και τις προτιμήσεις των gamers. Ξεκινάμε, λοιπόν, την... απαρίθμησή τους: Die Hard Trilogy 2, Dogs of War, Euro League Football, Gunship, Nascar Legends, Star Trek: Armada, Vyruz και το Trained, το ελληνικό παιχνίδι που ανέφερα προηγουμένως. Φυσικά, πλούσια είναι και τα περιεχόμενα του δεύτερου CD-ROM, αλλά γι' αυτά γίνεται αναφορά στο σχετικό section. Καλή σας διασκέδαση.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

DIE HARD TRILOGY 2

Εταιρία: *Fox Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Δεν μπορεί, όλο και κάποια ταινία της σειράς "Πολύ σκληρός για να πεθάνει" θα έχετε δει. Αν τυχόν δεν τη γνωρίζετε, πρόκειται για μία σειρά ταινιών όπου κυρίαρχο στοιχείο είναι η δράση. Μπείτε λοιπόν σε έναν κόσμο με ασταμάτητη δράση, παίζοντας το ρόλο του ήρωα της σειράς John McClane (τον ενσάρκωσε ο Bruce Willis). Ο John, λοιπόν, βρίσκεται αντιμέτωπος με μία ομάδα hi-tech τρομοκρατών. Τα έντονα φώτα και η τεράστια περιοχή του Los Angeles γίνεται ο τόπος των νέων περιπετειών του. Ετοιμαστείτε λοιπόν να αντιμετωπίσετε τους πιο άγριους και έξυπνους κακοποιούς, σε ένα παιχνίδι γεμάτο εκρηκτική δράση. Πληροφοριακά η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει:



- 3 ξεχωριστά action στυλ παιχνιδιού: Third-person action-adventure, σκόπευση με ακρίβεια και οδήγηση στα άκρα, στυλ τα οποία θα μεταβάλλονται ανάλογα με την πορεία του παιχνιδιού.
- Εχθρούς με ανεπτυγμένο AI.
- Στρατηγικές κινήσεις, οι οποίες επηρεάζουν την έκβαση της ιστορίας.
- Απαιτητικά shooting skills, καθώς πολλές φορές μία σφαίρα δεν θα είναι αρκετή για να ξεκάνει κάποιον εχθρό σας.
- Πολλά διαφορετικά όπλα και πυρομαχικά.

DOGS OF WAR

Εταιρία: *Take2 Games*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 32MB RAM*

Το Dogs of War είναι ένα πλήρως τρισδιάστατο tactical action-strategy παιχνίδι. Απαιτεί δηλαδή από το χρήστη το συνδυασμό της τακτικής ικανότητας και της έντονης δράσης, ούτως ώστε να οδηγήσει στη νίκη μία ομάδα αντρών. Από την πλευρά του δίνει ως αντάλλαγμα στον παίκτη έντονες συγκινήσεις και ελκυστικό gameplay, σε ένα πολύ καλοσχεδιασμένο πεδίο μάχης. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στο έτος 2161, κατά το οποίο οι κάτοικοι της Γης έχουν αποικήσει στον πλανήτη Primus IV για να εκμεταλλευθούν τα πλούσια αποθέματα ενός νέου στοιχείου, που ονομάζεται SL18. Αφού λοιπόν έβγαλαν από τη μέση κάποιες μορφές ζωής που βρήκαν εκεί, ξεκίνησαν τη συλλογή του εν λόγω ορυκτού. Από κει και πέρα και για 40 συναπτά έτη έστελναν αυτό το ορυκτό στη Γη, το οποίο στο μεταξύ είχε αποκτήσει μεγάλη αξία, μια και το χρησιμοποιούσαν στην κατασκευή στρατιωτικού υλικού. Ομως στη Γη τους ξέχασαν και έτσι οι άποικοι αποφάσισαν να ανεξαρτητοποιηθούν και μάλιστα προσέλαβαν μία επίλεκτη ομάδα μισθοφόρων (ονόματι War Monkeys) για να αντιμετωπίσουν την αναμενόμενη επίθεση από τη Γη. Ενα μέρος τη ιστορίας μπορείτε να το βιώσετε εάν εγκαταστήσετε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD-ROM.



EURO LEAGUE FOOTBALL

Εταιρία: *Sold Out Software*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, Direct3D*

Για το εν λόγω παιχνίδι γίνεται αναφορά και από τη στήλη "PC Games" του παρόντος τεύχους. Περιέχει τα πρωταθλήματα 5 ευρωπαϊκών χωρών και μπορείτε να αναλάβετε όποια ομάδα θέλετε. Η απεικόνιση του αγώνα γίνεται σε 3D περιβάλλον και δίνει την ψευδαίσθηση πως βλέπετε το παιχνίδι από τον πάγκο σας. Μάλιστα, αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε τον εκάστοτε αγώνα. Η



database του είναι ενημερωμένη με βάση την τρέχουσα αγωνιστική σαιζόν. Για τα animations έχει χρησιμοποιηθεί η μέθοδος motion capturing, με τη βοήθεια πραγματικών παικτών. Ακόμη και το AI των αντιπάλων είναι ανεπτυγμένο, και αναλόγως με την έκβαση του αγώνα και τις δικές σας κινήσεις θα αντιδράσουν αναλόγως. Γενικά το Euro League Football είναι ένας τίτλος που εξαρχής κινεί το ενδιαφέρον των gamers. Δείτε, λοιπόν, και εσείς περί τίνος πρόκειται, εγκαθιστώντας το παρόν demo.

GUNSHIP

Εταιρία: *Hasbro Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266, 32MB RAM, Direct3D*

Ενα παιχνίδι το οποίο, όσο και αν φαίνεται περίεργο, αποτελεί αιτία αναστολής της κυκλοφορίας ενός άλλου. Ναι, καλά διαβάσατε, και αν θέλετε λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην ενότητα "Παιχνιδοσκορπίσματα" του παρόντος τεύχους. Επί της ουσίας, τώρα, το Gunship είναι ένα Helicopter-Simulation, στο οποίο αναλαμβάνετε τη διακυβέρνηση ενός τέτοιου "θανατηφόρου εργαλείου". Ετοιμαστείτε λοιπόν για πτήσεις σε πολλές περιοχές του κόσμου και για άφθονη δράση. Προσοχή, όμως, γιατί η συμβολή σας στην έκβαση της μάχης είναι κάτι παραπάνω από σημαντική. Οι εχθροί σας παραμονεύουν και θα πρέπει να τους... ξεκόψετε εξαρχής οποιεσδήποτε απειλητικές, για εσάς, διαθέσεις. Ποιος ξέρει; Ισως, αν σας αρέσει το demo, να πάρετε και το παιχνίδι, και να αναγκάσετε τους υπεύθυνους της Hasbro να αναθεωρήσουν κάποια απόφασή τους...



NASCAR LEGENDS

Εταιρία: *Sierra*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Οι αγώνες αυτοκινήτου Nascar είναι ένα από τα αγαπημένα θέματα των εταιριών software, ίσως γιατί απευθύνονται σε ένα μεγάλο μέρος του παγκόσμιου αγοραστικού κοινού - κοινώς στην Αμερική, όπου διαδραματίζονται αυτοί οι αγώνες. Αυτό δεν σημαίνει πως δεν είναι καλό θέμα, αλλά να, κάπου καταντάει κουραστική η επανάληψη. Σύμφωνα λοιπόν με τη Sierra, το Nascar Legends σας επιτρέπει να αγωνιστείτε σε μία από τις πιο αγαπητές περιόδους της ιστορίας των αγώνων. Μπορείτε πλέον να αγωνιστείτε ενάντια σε μερικά από τα μεγαλύτερα ονόματα, να λάβετε μέρος σε ιστορικούς αγώνες του παρελθόντος, καθώς και να οδηγήσετε μερικά από τα τεράστια αμερικανικά αυτοκίνητα του



παρελθόντος, όπως τα Ford Torino, Plymouth Superbird, Dodge Daytona. Ξέρετε τώρα, αυτά τα αυτοκίνητα που θέλεις ένα... τετράγωνο μόνος σου για να τα παρκάρεις. Τέλος πάντων, αν σας αρέσουν αυτού του είδους οι αγώνες, τότε μπορείτε να δείτε και αυτό το παιχνίδι, μέσω του demo που σας περιμένει στο παρόν συνοδευτικό CD-ROM.

STAR TREK: ARMADA

Εταιρία: *Activision*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Direct3D*

Το παιχνίδι αυτό ανήκει στην κατηγορία των real time 3D strategy παιχνιδιών και λαμβάνει χώρα στο περιβάλλον του Star Trek: The Next Generation. Ο τίτλος μάλιστα είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 120, και είχε αποσπάσει πολύ κολακευτικά σχόλια. Ως παίκτες, παίρνετε μέρος σε διάφορες αποστολές, στις οποίες αναλαμβάνετε τον έλεγχο των στόλων των Federation, Klingon, Romulan και Borg. Θα χρησιμοποιήσετε μέχρι και 30 διαστημόπλοια σε δυναμικές μάχες... πλοίο με πλοίο (κατά το σώμα με σώμα). Φυσικά, θα είστε υπεύθυνοι και για την κατασκευή νέων διαστημόπλοιων, την επισκευή των ζημιών και την επάνδρωσή τους. Συνοπτικά το παιχνίδι περιλαμβάνει (σε full version):

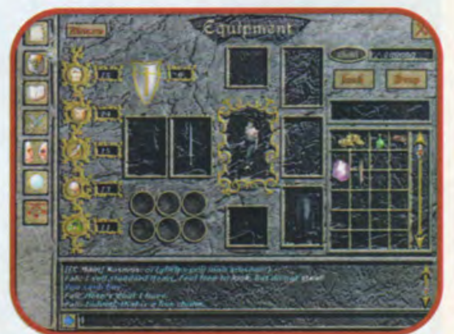
- Δυνατότητα ελέγχου 4 ξεχωριστών φυλών. Ασφαλώς, η καθεμία από αυτές διαθέτει τις δικές της ιδιομορφίες και τα δικά της χαρακτηριστικά.



- Πολλές αποστολές, με διαφορετικές "απαιτήσεις" η καθεμία, ως προς τον τερματισμό τους.
- Ενας απέραντος στόλος στη διάθεσή σας. Μπορείτε να δημιουργήσετε περισσότερους από 30 τύπους διαστημόπλοιων και να τα εξοπλίσετε όπως εσείς νομίζετε καλύτερα.
- Μεγάλη ποικιλία σε single-player αλλά και σε multiplayer modes.

THE 4th COMING 1.10C

Εδώ έχουμε το update για το γνωστό online RPG "The 4th Coming". Η νέα έκδοση 1.10 περιλαμβάνει το καινούριο και



εντελώς ανανεωμένο interface, που θα αφήσει άφωνους όλους τους παίκτες! Οι φίλοι του είδους δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα.

TRAINED (ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΣΗ)

Εταιρία: *Killers Team*
Απαιτήσεις: -

Το εν λόγω παιχνίδι είναι δημιουργημένο από μία ομάδα Ελλήνων προγραμματιστών, τη γνωστή σας "Killers Team". Ανήκει στην κατηγορία των adventures, και πιο συγκεκριμένα σε αυτήν των point-n-click. Στα αριστερά της κεντρικής οθόνης βρίσκονται τα πλήκτρα από όπου μπορεί να αλληλεπιδράσει ο χαρακτήρας με το περιβάλλον και στο κάτω μέρος το inventory. Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ένας ταλαντούχος νέος, ονόματι "Hojas" (καμία σχέση με το γνωστό... Χότζα!). Ο φίλος μας, λοιπόν, έχει βάλει σκοπό της ζωής του να εγγραφεί στις μυστικές υπηρεσίες. Το παιχνίδι έχει κάποια μικροπροβληματάκια, όπως ένα που αφορά στον ήχο, αφού δεν ακούγονται καθαρά μερικοί διάλογοι. Πάντως, πρόκειται για μία αξιόλογη προσπάθεια που αξίζει τον κόπο να της ρίξετε μία ματιά. Για περισσότερες λεπτομέρειες σε ό,τι αφορά το παιχνίδι, μπορείτε να ανατρέξετε στο αρχείο readme που θα βρείτε στο directory του παιχνιδιού.

VYRUZ: DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

Εταιρία: *Chilicon Valley*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM*

Το παιχνίδι με τον πρωτότυπο τίτλο είναι ένα 3D shoot' em up, το οποίο λαμβάνει χώρα σε έναν "cyber-world" κατά τον 21ο αιώνα. Εσείς παίρνετε τον έλεγχο ενός από τα πιο θανατηφόρα επιθετικά οχήματα, του Vyruz AM-030, το οποίο φημίζεται για τον πλούσιο εξοπλισμό του. Το όνομά σας είναι Jack Kelkinn και αποστολή σας να καταστρέψετε το χειρότερο ηλεκτρονικό εγκέφαλο, που δημιούργησαν οι μηχανικοί της Untel (χμμ, κάτι μου θυμίζει, κάτι μου θυμίζει, αλλά τι;). Θα πρέπει να καταστρέψετε τις αντίπαλες μηχανές και να φτάσετε στο κτίριο, όπου βρίσκεται ο "εγκέφαλος", και να τον καταστρέψετε. Άλλο ένα παιχνίδι όπου αποστολή σας είναι να σώσετε τον κόσμο. Συνοπτικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει:

- ✔ 7 είδη καταστροφικών όπλων.
- ✔ 8 άκρως επιθετικογενείς εχθρούς.
- ✔ Υψηλό επίπεδο AI.
- ✔ 4 διαφορετικές ατμόσφαιρες.
- ✔ Πολλά επίπεδα, σε πολλαπλά πατώματα.
- ✔ Αληθινή 3D συμπεριφορά των οχημάτων.
- ✔ Δυνατότητα πολλών ελιγμών.



CD No 2

Και περνάμε στα πλούσια περιεχόμενα του δεύτερου CD-ROM, με τα τελευταία trailers και screenshots των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Επιπλέον μια και το Grand Prix 2000 ολοκληρώθηκε πριν από λίγες ημέρες (διαβάστε και το σχετικό άρθρο), στο παρόν CD μπορείτε να δείτε τα replays των τελικών των παιχνιδιών Quake III και Michelin Rally Masters. Δυστυχώς, στο FIFA 2000 δεν υπήρχε η δυνατότητα να αποθηκευθεί ένας ολόκληρος αγώνας. Προσοχή, πάντως, αφού για να δείτε τα εν λόγω replays, θα πρέπει να διαθέτετε τις πλήρεις εκδόσεις των παιχνιδιών και να τα κάνετε load από εκεί. Τα περιεχόμενα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Θα βρείτε επίσης τα FreeDOS και FreePascal, τα οποία είναι πλήρεις εκδόσεις προγραμμάτων που βασίζονται στο λειτουργικό DOS και στη γλώσσα Pascal αντίστοιχα. Επιπλέον θα βρείτε το PovRay, ένα raytracing πρόγραμμα, το οποίο μας έχετε ζητήσει με γράμματά σας. Τέλος, υπάρχει μία προσφορά του Α. Τσουρινάκη στους φίλους του Ultima 9. Στο σχετικό directory θα βρείτε πάρα, μα πάρα πολλά saves του παιχνιδιού, που είμαι σίγουρος πως θα σας φανούν χρήσιμα. Επίσης, να σημειώσω πως και οι φωτογραφίες του παιχνιδιού που περιλαμβάνονται στο σχετικό section είναι προσφορά του Ανδρέα. Τέλος, θα βρείτε, όπως πάντα, μερικά χρήσιμα shareware προγράμματα, και φυσικά τους τελευταίους drivers για τις πιο πρόσφατες κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROMs.

Μην παραλείψετε να τρέξετε στα "Shareware Games" το παιχνίδι "Badilikia", δημιουργία φίλων αναγνωστών του περιοδικού μας. Πρόκειται για ένα συναρπαστικό racing game που θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά για πολλές ώρες!

TRAILERS

- Arcatera
- Max Payne
- Myst 3
- Starlancer
- Uefa Manager 2000
- Warcraft 3

SCREENSHOTS

- Icewind Dale
- Titanium Angels
- Carmageddon 3
- Myst 3
- Escape from Monkey Island
- Black & White
- Ultima 9

PATCHES

- Majesty
- Nascar 2000
- Quake 3
- Star Trek: Armada

SOLUTIONS

- Dracula Resurrection
- The Crystal Key



ΓΙΑ ΕΥΚΟΛΟ & ΓΡΗΓΟΡΟ ΓΡΑΨΙΜΟ

SENSA PEN

Ένα στυλό που προσφέρει τόση άνεση όσο κανένα άλλο - μέχρι βέβαια να πιαστούν τα δάχτυλά σας από το γράψιμο. Έχει ειδικό εργονομικό σχεδιασμό, για να απαλλάσσει τα δάχτυλά σας από την πίεση και την ένταση που δημιουργεί το γράψιμο. Το άνετο και γεμισμένο με ειδικό υγρό κάτω μέρος του διατηρεί τα δάχτυλά σας ξεκούραστα. Το μελάνι που διαθέτει μπορεί και γράφει επάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια.

info www.igadget.com

POINT
CLICK
RESULTS
CYRANOSE 320
reliable answers fast

ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΤΕ... ΜΥΡΩΔΙΑ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

CYRANOSE 320

Η συσκευή αυτή είναι σε θέση να αναγνωρίσει σε διάστημα ολίγων δευτερολέπτων πολλές διαφορετικές μυρωδιές. Αυτό το επιτυγχάνει με τη χρήση των 32 αισθητήρων που διαθέτει και του 32bit επεξεργαστή Hitachi που υπάρχει στην καρδιά του. Διαθέτει ακόμη και ξεχωριστή μνήμη 256K, στην οποία μπορείτε να αποθηκεύσετε διάφορες μυρωδιές προς μετέπειτα αναγνώριση. Αν και η τιμή του είναι αρκετά "τσουχτερή" ($10.000), σίγουρα θα κινήσει το ενδιαφέρον πολύ κόσμου.

info www.cyranosciences.com

ΤΡΑΓΟΥΔΑΤΕ ΣΤΟ ΜΠΑΝΙΟ;

AIWA KARAOKE MICROPHONE

Νομίζετε πως έχετε καλύτερη φωνή από πολλούς τραγουδιστές και πως αδικείστε από το star system; Ιδού μία ευκαιρία να εξασκήσετε τις ωδικές ικανότητές σας με αυτό το μικρόφωνο της AIWA. Διαθέτει πλήρως επαγγελματικό look, ενσωματωμένο διακόπτη λειτουργίας και φυσικά υποστήριξη Karaoke (όπως υποδηλώνει και η ονομασία του άλλωστε). Βάλτε λοιπόν το αγαπημένο σας τραγούδι στο στερεοφωνικό σας και αποδείξτε ποιος έχει καλύτερη φωνή.



info www.aiwa.com

ΕΝΑΣ ΒΙΝΤΕΟΠΡΟΒΟΛΕΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

SONY VPL-VW10HT



Η Sony επιχειρεί να φέρει τη μαγεία του κινηματογράφου στο σαλόνι μας με τον νέο projector VPL-VW10HT. Πρόκειται για έναν βιντεοπροβολέα ευρείας οθόνης, ο οποίος ενσωματώνει μερικά καινοτόμα χαρακτηριστικά, όπως υπερ-φωτεινή εικόνα που επιτρέπει τη σωστή θέαση και με το φως της ημέρας. Μάλιστα, εάν επιθυμείτε, μπορείτε να απολαύσετε και τα αγαπημένα σας βιντεοπαιχνίδια σε μεγάλη οθόνη και με υψηλή ευκρίνεια.

info Sony Hellas, τηλ.: 6775697-8



ΜΠΑΜΠΗ, ΔΡΟΜΟ, ΕΧΕΙ ΚΑΜΕΡΑ

SIMULATED SECURITY CAMERA

Τη σήμερον ημέρα τα κλεφτρόνια αφθονούν. Ενας καλός τρόπος προστασίας της περιουσίας μας είναι η ηλεκτρονική κάμερα. Πόσοι όμως μπορούμε να αντέξουμε το οικονομικό βάρος μίας τέτοιας εγκατάστασης; Το παρόν προϊόν αναλαμβάνει να δώσει στους επίδοξους διαρρήκτες την εντύπωση πως διαθέτετε ένα τέτοιο σύστημα. Διαθέτει ένα κόκκινο LED λαμπάκι που αναβοσβήνει και επιβεβαιώνει την προαναφερόμενη αίσθηση. Η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή και για τη λειτουργία του χρειάζεστε μόνο 2 μπαταρίες μεγέθους AA.

info www.igadget.com

ΞΥΠΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ

VIBRA CLOCK RADIO



Το ξυπνητήρι αυτό σας επιτρέπει να ξυπνάτε με τον ήχο που εσείς θέλετε. Διαθέτει μεγάλη ποικιλία ήχων, από πολύ δυνατό μέχρι και ανεπαίσθητο, ενώ μπορείτε να επιλέξετε και τις συχνότητες εκπομπής σήματος. Λόγω του καλαίσθητου design του μπορεί να δέσει άνετα στο δωμάτιό σας. Το "διάβασμα" της ώρας είναι απλή υπόθεση λόγω της μεγάλης οθόνης που διαθέτει.

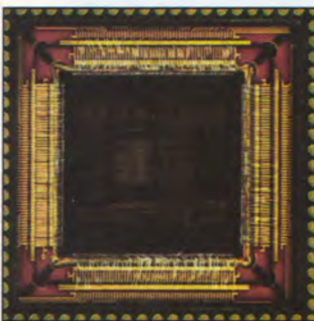
info www.igadget.com

Εκθεση "Ε&Τ-ΕΠΕΤ ΙΙ"

Στις 26 Μαΐου ολοκληρώθηκε η έκθεση "Ερευνα & Τεχνολογία - ΕΠΕΤ ΙΙ", την οποία οργάνωσε η Γραμματεία Ε&Τ του Υπουργείου Ανάπτυξης με σκοπό να προβληθούν στο κοινό τα προϊόντα τεχνολογίας αιχμής της χώρας μας, των οποίων η κατασκευή έγινε εφικτή λόγω του Επιχειρησιακού Προγράμματος Ε&Τ (ΕΠΕΤ) που χρηματοδοτεί 3.000 ερευνητικά projects σε πανελλαδικό επίπεδο. Στην ΓΓΕΤ εντάχθηκαν από το 1977 έως



σήμερα 16 σημαντικοί ερευνητικοί φορείς, όπως το Εθνικό Αστεροσκοπείο Αθηνών (ΕΑΑ), το Εθνικό Κέντρο Θαλασσίων Ερευνών (ΕΚΘΕ), το Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών (ΕΙΕ), το Ίδρυμα Τεχνολογίας και Ερευνας (ΙΤΕ) και το Εθνικό Κέντρο Ερευνας και Τεχνολογικής Ανάπτυξης (ΕΚΕΤΑ). Επίσης, άλλοι 16 σημαντικοί τεχνολογικοί φορείς εποπτεύονται από τη Γραμματεία Ε&Τ, όπως το Κέντρο Ανανεώσιμων Πηγών Ενέργειας (ΚΑΠΕ), το Εθνικό Δίκτυο Ερευνας και Τεχνολογίας (ΕΔΕΤ) και τα τέσσερα Τεχνολογικά Πάρκα (Αττικής, Θεσσαλονίκης, Πατρών, Κρήτης).



Η χώρα μας προσπαθεί να μπει με αξιώσεις στον αγώνα δρόμου της προόδου της τεχνολογίας, στον οποίον οφείλει να κάνει μεγάλα βήματα για να προσεγγίσει τα δυτικοευρωπαϊκά επίπεδα. Η εικόνα που προσέφερε η έκθεση δημιουργεί αρκετή αισιοδοξία, αφού πολλά από τα "εκθέματα" ήταν πρωτοποριακά. Ενας τομέας που γνωρίζει ραγδαία ανάπτυξη στην Ελλάδα είναι αυτός των τηλεπικοινωνιών, όπου παρουσιάστηκε το σύστημα μικροκυματικής ζεύξης Sub-SDH με δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων με ταχύτητες 155,52Mbit/sec. Η ελληνική βιομηχανία έχει καταφέρει να κατασκευάζει microchips ανάλυσης 0,18micron, αντίστοιχης δηλαδή των πιο σύγχρονων standards.

Στον τομέα του λογισμικού οι επιτεύξεις είναι πολυάριθμες και εντυπωσιακές, όπως το πρόγραμμα του ΕΜΠ (Τμήμα Αρχιτεκτονικής) "Μνήμη Κτιρίων", το οποίο απεικονίζει την αρχική



ολοκληρωμένη μορφή μισοκατεστραμμένων κτισμάτων, επεξεργαζόμενο τα δεδομένα της παρούσας κατάστασής του. Εχουμε επίσης το σύστημα πρόγνωσης καιρού "ΣΚΙΡΩΝ" με τη χρήση υπερυπολογιστών, το ολοκληρωμένο και ιδιαίτερα χρηστικό εκπαιδευτικό εργαλείο "ΥΔΕΕΣ" (ο Υπολογιστής ως μέσο Εκφρασης, Ιδεών και Επικοινωνίας στο Σχολείο) για τους μαθητές και τους δασκάλους, τη θεαματική virtual αναπαράσταση του Ιερού της Ισιδος στους πρόποδες του Ολύμπου. Ολα τούτα αποτελούν μόνο ένα πολύ μικρό κομμάτι του συνόλου των ελπιδοφόρων έργων που "τρέχουν" με τη βοήθεια των κονδυλίων της ΓΓΕΤ. Δυστυχώς, όμως, ο προϋπολογισμός για Ε&Τ παραμένει ιδιαίτερα χαμηλός, ενώ σε πολλές περιπτώσεις η χρηματοδότηση εμφανίζεται προβληματική. Επίσης η έλλειψη "βαριάς" τεχνολογικής βιομηχανίας στη χώρα μας περιορίζει το μέγεθος των αντίστοιχων εφαρμογών. Ελπίζουμε οι υπεύθυνοι να αντιληφθούν πλήρως την απαίτηση για προώθηση της έρευνας και να ολοκληρωθεί αισίως το έργο που ξεκίνησε το Υπουργείο Ανάπτυξης.

IBM με νέο design

Η Big Blue ουδέποτε φημιζόταν για τα κομψά μηχανήματά της, καθώς μέχρι χθες βασιζόταν στο όνομα και την αξιοπιστία που τα συνόδευε, χωρίς να δίνει βάση στην εξωτερική εμφάνισή τους. Μετά όμως την εισαγωγή του πρωτοποριακού design στα νέα προϊόντα της Apple, οι κατασκευαστές των PCs όφειλαν να ακολουθήσουν τη νέα μόδα των κομψών και ντελικάτων υπολογιστών, με την IBM βέβαια να μην μπορεί να μείνει έξω από το παιχνίδι.

Η νέα σειρά υπολογιστών NetVista, που απευθύνεται κυρίως στους home users αλλά και στις μικρές εταιρίες, ακολουθεί σχεδιαστικά τη μόδα των συμπαγών κι ελαφρών PCs, στην οποία ήδη έχουμε αναφερθεί σε προηγούμενα τεύχη. Ανάλογα με το μέγεθος της κατασκευής, η IBM χώρισε τα NetVista σε δύο κατηγορίες: την S40, που είναι πιο συμπαγής με ενσωματωμένη οθόνη υγρών κρυστάλλων, και την X40, η οποία αντιστοιχεί στη μορφή των slim υπολογιστών, όπως οι VAIO της Sony και οι PowerMate2000 της NEC.

Το βασικό μοντέλο της σειράς X40, που απευθύνεται στις μικρομεσαίες επιχειρήσεις, ενσωματώνει επεξεργαστή Celeron στα 533MHz, 64MB RAM και σκληρό δίσκο χωρητικότητας 10GB στην ιδιαίτερα προσιτή τιμή των 670.000 δραχμών (λάβετε υπόψη σας την τεχνολογία αλλά και τον κατασκευαστή της συσκευής). Ανεβαίνοντας κατηγορία περνάμε στους X40 με επεξεργαστές Pentium III έως και 667MHz, 128MB RAM και 20,4GB σκληρό δίσκο, με αντίστοιχη αύξηση του κόστους που τώρα προσεγγίζει τις 930.000 δραχμές.

Η σειρά S40 ξεκινάει από την εξαιρετικά ενδιαφέρουσα πρόταση κόστους μόνο 260.000 δραχμών, χωρίς όμως στην τιμή να συμπεριλαμβάνεται η οθόνη.



Ενσωματώνει επεξεργαστή Celeron 566MHz, 64MB/100MHz RAM, οθόνη 17", 3D κάρτα γραφικών με το chip 810e της Intel και 10GB σκληρό δίσκο. Ο σχεδιασμός του S40 ακολουθεί τα standards των slim υπολογιστών, περιορίζοντας το συνολικό βάρος στα 8 κιλά (εξωτερικές διαστάσεις 38,5x31,3x8,5cm). Ολα τα μοντέλα συνοδεύονται από ικανοποιητικού μεγέθους software στη βασική σύνθεσή τους, όπως Windows 2000, Lotus Notes, Lotus SmartSuite Millennium και Software Selections.

Η IBM ποντάρει πολλά στα δύο νέα αυτά προϊόντα, υποστηρίζοντας την προώθησή τους με διαφημιστική καμπάνια κόστους 100 εκατ. δολαρίων. Οι NetVista ήδη κυκλοφορούν από τις αρχές Μαΐου στις ΗΠΑ και εντός πολύ σύντομου χρονικού διαστήματος αναμένεται η εισαγωγή τους στην Ευρώπη.

"Τυλίξτε το, θα το πάρω για το σπίτι"

Οχι, δεν μιλάμε για fast food, αλλά για πληκτρολόγιο. Κανονικότατο πληκτρολόγιο, μήκους 49 εκατοστών, 104 πλήκτρων και με καλώδιο με μπανανί, μπορεί να διπλωθεί και να φτάσει στο μέγεθος μίας πίτσας καλσόνε, δυστυχώς όμως δεν τρώγεται και μυρίζει σαν φρεσκοβαμμένο δωμάτιο. Οπως καταλαβαίνετε, αντέχει σε ακραίες



σύνδεση PS/2 για τους desktop υπολογιστές. Η μόνη διαφορά με τα κλασικά πληκτρολόγια έγκειται στο γεγονός ότι το Flexboard της γερμανικής Kota Technologies (μη γελάτε, αυτό είναι το πραγματικό όνομα της εταιρίας) είναι εξ ολοκλήρου... λαστιχένιο, χρώματος συνθήκες, είναι πλήρως αδιάβροχο και μπορείτε να του φερθείτε όσο βάναυσα θέλετε. Η αίσθησή του θα φέρει δάκρυα νοσταλγίας στους πρώην χρήστες του παλιού, καλού Spectrum. Ολα τούτα στην προνομιακή τιμή των 12.000 δρχ. (στις ΗΠΑ).

flash

Το USB interface φτάνει αισίως στο πρότυπο 2.0. Σε σχέση με την προηγούμενη προδιαγραφή 1.1, επιτυγχάνει 40 φορές υψηλότερες ταχύτητες (έως και 480Mbits/sec). Με το νέο interface μεγαλώνει πλέον ο κατάλογος των συσκευών που θα μπορούν να συνδέονται με τον υπολογιστή. Για την εξέλιξη του USB στην έκδοση 2.0 συνεργάστηκαν οι εταιρίες Compaq, HP, Intel, Lucent, Microsoft, NEC και Philips, ενώ τα πρώτα προϊόντα που θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές του αναμένεται να εμφανιστούν στην αγορά γύρω στο φθινόπωρο.

Μία νέα συνεργασία με σκοπό την προώθηση επώνυμων υπολογιστών στη χώρα μας εγκαινιάστηκε τις ημέρες που πέρασαν. Η εταιρία Αρξις ανέλαβε την αντιπροσωπία στην Ελλάδα της αμερικανικής MicronPC. Τα προϊόντα της εταιρίας εκτείνονται από προσωπικούς και φορητούς υπολογιστές έως και servers για μικρομεσαίες και μεγάλες επιχειρήσεις.

Στις 12 Μαΐου παρουσιάστηκε το έργο του Εκπαιδευτικού Κέντρου του Ομίλου Πουλιάδη. Σε αυτό περιλαμβάνονται περισσότερα από 150 εκπαιδευτικά προγράμματα για στελέχη επιχειρήσεων, όπως η Alcatel, η Citibank, η Panafon, η Siemens και η Telestet. Τα θέματα που αναλύθηκαν σε αυτά τα προγράμματα αφορούσαν στο software, το hardware και το Internet, ενώ το κύρος της παρεχόμενης διδασκαλίας πιστοποιείται από τη συνεργασία με τη Cisco Systems, η οποία διαθέτει παρουσία σε ανάλογα προγράμματα 115 χωρών παγκοσμίως. Ο Ομιλος Πουλιάδη έχει επεκταθεί και εκτός Αθηνών, δημιουργώντας αντίστοιχο Εκπαιδευτικό Κέντρο στη Θεσσαλονίκη, ενώ ετοιμάζονται και άλλα δύο σε Κύπρο και ΠΓΔΜ.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα των Εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής διατίθενται πλέον στο ραγδαία ανερχόμενο αγοραστικό κοινό της Απω Ανατολής μέσω της εταιρίας Data Sun. Με τη συνεργασία αυτή αποκτάται επιπλέον η δυνατότητα από κοινού ανάπτυξης τίτλων για την ευρωπαϊκή αγορά, ενώ οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής αναλαμβάνουν την αποκλειστική εισαγωγή των προϊόντων της Data Sun στη χώρα μας.

Η Informatics συμμετέχει πλέον κατά 30% στην εταιρία "Γραμμή Υπολογιστές", με αποτέλεσμα την αύξηση του δικτύου μεταπωλητών της τελευταίας, αλλά και του αριθμού των προϊόντων που θα διαθέτει στην αγορά.

Ο γίγαντας ξύπνησε

Μπορεί να έχασε τον αγώνα δρόμου ως τα 1.000MHz η Intel, αλλά τώρα φαίνεται διατεθειμένη να οδηγήσει ξανά την κούρσα των GHz με τη σειρά επεξεργαστών Willamette, η οποία πρόκειται να κυκλοφορήσει στην αγορά μέσα στο καλοκαίρι. Για πρώτη φορά η Intel θα προσφέρει πρώτα τον ταχύτερο επεξεργαστή μιας νέας σειράς (στη συγκεκριμένη με ταχύτητα 1,4GHz) κι έπειτα τη μικρότερη έκδοση των 1,3GHz. Από τις πληροφορίες που υπάρχουν η κλίμακα των μοντέλων Willamette θα βρίσκεται στα 100MHz με την ημερομηνία παρουσίασης της έκδοσης των 1,5GHz να τοποθετείται στις αρχές του 2001, οπότε θα υπάρχουν στην αγορά τριών ειδών Willamette (1,3, 1,4 και 1,5GHz). Ωστόσο, η αρχιτεκτονική του επεξεργαστή παραμένει στα 0,18 micron, καθώς, όπως ισχυρίζεται η Intel, η ανάλυση των 0,13 micron θα επιτευχθεί μέσα στο 2001, οπότε θα εισαχθεί στα chips η τεχνολογία των χάλκινων συνδέσεων (μεγαλύτερη δυνατότητα επεξεργασίας και αγωγιμότητα σε σχέση με το αλουμίνιο), δημιουργώντας νέα έκρηξη στις ταχύτητες των μικροεπεξεργαστών.



Τρίτη πράξη στο δράμα της Microsoft

Παίχθηκε και η τρίτη πράξη του δράματος με τον τίτλο "Η Δίκη της Microsoft". Οπως θα γνωρίζετε από προηγούμενο τεύχος, η καταδικαστική απόφαση εναντίον της εταιρίας, εξαιτίας των μονοπωλιακών τακτικών που φαίνεται ότι ακολούθησε στο θέμα του Internet Explorer, είναι γεγονός. Την αμερικανική δικαιοσύνη απασχόλησε ιδιαίτερα το είδος της ποινής που έπρεπε να επιβληθεί και τελικά κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η Microsoft πρέπει να διασπαστεί σε δύο ξεχωριστά κομμάτια, με το ένα να ασχολείται αποκλειστικά με την παραγωγή λειτουργικών συστημάτων και το άλλο με τις υπόλοιπες εφαρμογές που μέχρι σήμερα παρήγαγε η εταιρία και φυσικά με τον Explorer, ο οποίος επιβάλλεται να αποδεσμευτεί πλήρως από τα Windows. Οι υπεύθυνοι της εταιρίας κλήθηκαν να παρουσιάσουν την αντιπρότασή τους έως τις 12 Μαΐου, κάτι που έκαναν. Συγκεκριμένα, αντιπρότειναν τροποποιήσεις στον κώδικα των Windows, τον οποίο μάλιστα επέτρεψαν να "ανοίξει" για τα μάτια των ενδιαφερομένων, όπως επίσης αναδιαμόρφωση της εμφάνισης του desktop από όπου θα απουσιάζει το εικονίδιο του Explorer. Ο Bill Gates, μάλιστα, έφτασε στο σημείο να "απειλεί" το αγοραστικό κοινό ότι η πιθανή διάσπαση της εταιρίας του θα έχει ως αποτέλεσμα την αποδυνάμωση του συστήματος προστασίας από ιούς που παρέχουν τα προγράμματα της εταιρίας, διότι με το διαχωρισμό του λειτουργικού από τα υπόλοιπα προγράμματα η γενικότερη εξέλιξη του λογισμικού της εταιρίας θα παραλύσει και δεν θα μπορεί πλέον να ακολουθεί τις απαιτήσεις που δημιουργούνται από την ταχύτατη εμφάνιση νέων ιών. Οι προτάσεις της Microsoft δεν έπεισαν το δικαστήριο, και με το σκεπτικό ότι αφ' ενός υπήρχαν πολλά κενά, αφ' ετέρου δεν απέκλειαν την επανάληψη παρόμοιων μονοπωλιακών τακτικών στο μέλλον το δικαστήριο προχώρησε σε επικύρωση της αρχικής απόφασής του περί διάσπασης της εταιρίας. Για την ώρα τα πράγματα σταματούν εδώ, με την πιθανότητα διαμελισμού της Microsoft να εμφανίζεται σχεδόν βέβαιη, ενώ η εταιρία οδηγείται -με μικρότερες ελπίδες αυτή τη φορά για αντιστροφή της κατάστασης- στο εφετείο, όπου αναμένεται να ξεκινήσει η εκδίκαση της υπόθεσης τον Δεκέμβριο του τρέχοντος έτους.



Ολοκληρώθηκε ο ΛΥΣΙΑΣ 2000

Ολοκληρώθηκε επιτυχώς και η δεύτερη φάση του 4ου Πανελλήνιου Μαθητικού Διαγωνισμού μέσω Internet "ΛΥΣΙΑΣ 2000", η οποία ανέδειξε τους τελικούς νικητές κάθε κατηγορίας. Η φετινή διοργάνωση χαρακτηρίστηκε από το ιδιαίτερα ανεβασμένο ενδιαφέρον των μαθητών, των

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET
Λυσίας
Το Internet στα ελληνικά σχολεία

οποίων οι συμμετοχές διπλασιάστηκαν συγκριτικά με το προηγούμενο έτος. Παρά την πολύ αυξημένη συμμετοχή, ιδιαίτερα προβλήματα δεν παρατηρήθηκαν και μόνο θετικά σχόλια μπορούν να γίνουν για τον "Λυσία".

Παραθέτουμε τα ονόματα των νικητών του διαγωνισμού ανά σχολική τάξη. Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε, τα παιδιά από τις Σέρρες κυριολεκτικά σάρωσαν σε όλες τις κατηγορίες. Γενικά η επαρχία υποσκέλισε με άνεση την Αθήνα.

Ε' Δημοτικού

1. Μπαζμπάνη Μαρία-Αννα, Θεσσαλονίκη
2. Χατζημαράκης Γιώργος, Ιεράπετρα
3. Αθανασιάδης Θεοδόσιος, Σέρρες

ΣΤ' Δημοτικού

1. Χριστόπουλος Χρήστος, Αβυθος Συμπολιτείας (νικητής Δημοτικού)
2. Ελευθεροχωρινού Θεοδώρα, Κολινδρός
3. Φραγκάκης Γεώργιος, Σέρρες

Α' Γυμνασίου

1. Ζαγκότα Ηρώ, Σέρρες (νικήτρια Γυμνασίου)
2. Περδίκης Γεώργιος, Σέρρες
3. Τόσκα Ευδοκία, Θεσσαλονίκη

Β' Γυμνασίου

1. Αγγος Παύλος, Σέρρες
2. Τσακούμης Γεώργιος, Λιτόχωρο
3. Γιαντσίδης Απόστολος, Σέρρες

Γ' Γυμνασίου

1. Σαλτερή Εφη, Ερμούπολη
2. Τζουβελέκη Ανδριάννα, Σέρρες
3. Γακήζαλος Μανούσος, Γρεβενά

Α' Λυκείου

1. Κονταξής Παναγιώτης, Σέρρες (νικητής Λυκείου)
2. Μπλάζος Παναγιώτης, Σέρρες
3. Δρακόγλου Γεώργιος, Σέρρες

Β' Λυκείου

1. Κασκούρα Χριστίνα, Ψυχικό
2. Πισπιδίκης Δημήτρης, Σέρρες
3. Δονδουνάκης Σταύρος, Δράμα

Γ' Λυκείου

1. Μπαριάμης Δημήτρης, Μαρούσι
2. Παππάς Ιωάννης, Πρέβεζα
3. Ευθυμίου Ευάγγελος, Πρέβεζα

Η τελετή απονομής των βραβείων του "ΛΥΣΙΑΣ 200" θα γίνει στις εγκαταστάσεις των Εκπαιδευτηρίων Δούκα στις 24 Ιουνίου ημέρα Σάββατο και ώρα 7 το απόγευμα. Ολοι οι νικητές αλλά και οι συμμετέχοντες να είστε εκεί...

Φορέστε τον υπολογιστή σας!

Μας έρχεται από τον Καναδά, ζυγίζει μόνο 900 γραμμάρια, διαθέτει επεξεργαστή Pentium, σκληρό δίσκο, οθόνη υγρών κρυστάλλων, πλήρες πληκτρολόγιο και δερμάτινη ζώνη. Η εταιρία Xybernaut, εδώ και μερικά χρόνια ειδικεύεται στην κατασκευή φορητών υπολογιστών, οι οποίοι... φοριούνται στο χρήστη (wearable computers). Το νέο προϊόν της που παρουσιάστηκε στη φετινή CeBIT, Mobile Assistant IV, ενθουσίασε τα στελέχη της IBM, η οποία έσπευσε να παράσχει πλήρη υποστήριξη στην πρωτοποριακή ιδέα της καναδικής εταιρίας. Οι προδιαγραφές του συστήματος είναι οι ακόλουθες:

- Επεξεργαστής Pentium 200-233MHz MMX
- Μνήμη RAM 32MB (αναβαθμίσιμη έως τα 128MB)
- Σκληρός δίσκος 2,1GB ή 4,3GB
- Οθόνη LCD 6'' ανάλυσης 640x480 pixels ή εναλλακτικά head mounted display 1,1''



- Ενσωματωμένα ηχεία και μικρόφωνο.
- Επαναφορτιζόμενες μπαταρίες Li-Ion.

Η τιμή του βασικού πακέτου ανέρχεται στα 2.000.000 δραχμές, καθιστώντας τον υπολογιστή προσιτό μόνο στους εξαιρετικά πλούσιους ή εκείνους που έχουν ζωτική ανάγκη τον υπολογιστή τους οπουδήποτε κι αν βρίσκονται. Με κάποιο επιπλέον κόστος ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί πολλά gadgets, για να εξοπλίσει τη συσκευή του, όπως φορητή κάμερα, zip drive, φορτιστή μπαταριών, ζώνη, γιλέκο, διάφορες θήκες. Το ενδιαφέρον που προέβαλε η IBM αναμένεται να σηματοδοτήσει μία νέα πορεία στις διεθνείς αγορές και, πού ξέρετε, μπορεί σε μερικά χρόνια να βλέπουμε στους δρόμους υψηλόμισθα στελέχη των εταιριών να κυκλοφορούν ως άλλοι Robocop.



ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Ζητούμε συγγνώμη από τους αναγνώστες μας για το λάθος που έγινε εκ παραδρομής στο αφιέρωμα στους ISPs του τεύχους 121 στον πίνακα των τιμολογίων κανονικής ημερήσιας χρέωσης του ΕΠΑΚ. Τα σωστά δεδομένα είναι:

Από 8:00 έως 22:00, 2 δρχ./λεπτό για την αστική χρέωση, 7 δρχ./λεπτό για κλήση σε κόμβο του ίδιου νομού, 7 δρχ./λεπτό για την πρώτη ζώνη υπεραστικής χρέωσης (έως 45 χιλιόμετρα απόσταση), 45 δρχ./λεπτό για τη δεύτερη ζώνη (από 45 έως 80 χιλιόμετρα) και 62 δρχ./λεπτό για την τρίτη (πάνω από 80 χιλιόμετρα). Τις Κυριακές οι υπεραστικές κλήσεις χρεώνονται 7 δρχ./λεπτό, 35,5 δρχ./λεπτό και 49 δρχ./λεπτό για τις τρεις ζώνες αντίστοιχα. Οι τιμές αυτές ισχύουν από τον Δεκέμβριο του 1999, οπότε έγινε και η τελευταία μείωση των τιμολογίων του ΟΤΕ.

Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

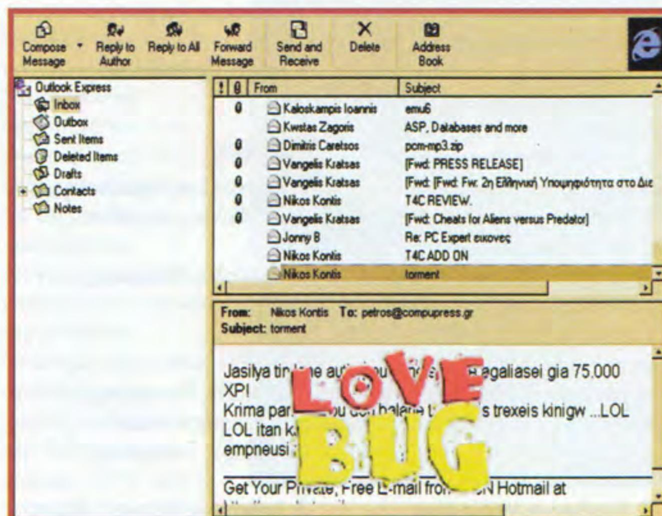
ΣΑΣ ΑΓΑΠΩ;

Αποκλείεται να σας διέφυγε η είδηση για το λεγόμενο "Love Bug", τον ιό που χτύπησε μέσω του Internet εκατοντάδες χιλιάδες υπολογιστές σε Ευρώπη και Αμερική. Ακόμη και τα τηλεοπτικά κανάλια ήταν εκεί για να μας ειδοποιήσουν και να μας "προφυλάξουν". Επειδή όμως η υπόθεση καλύφθηκε από υπερβολική παραφιλολογία, καλύτερα να δούμε τα πράγματα με πιο ψύχραιμο μάτι.

Ο Love Bug ανήκει στην κατηγορία των μεταδιδόμενων μέσω e-mail ιών. Το μήνυμα που τον περιλαμβάνει έχει ως θέμα "I Love You" και συνοδεύεται από αρχείο κειμένου με τίτλο "Love-Letter-For-You". Ανοίγοντας το συνημμένο κείμενο, ενεργοποιείται καταστρέφοντας αρχεία εικόνων jpg και μουσικά αρχεία MP2 και MP3. Το μήνυμα αυτομάτως αποστέλλεται σε όλες τις διευθύνσεις του mailbook του προσβεβλημένου χρήστη, όσες κι αν είναι αυτές, με αποτέλεσμα η μετάδοσή του να είναι τρομακτικά ραγδαία. Αποτέλεσμα, μέσα σε λιγότερο από δύο εβδομάδες όχι μόνο "χτύπησε" έναν τρομακτικό αριθμό υπολογιστών στην Αμερική, αλλά πέρασε στην Ευρώπη προκαλώντας αντίστοιχο χάος. Υπολογίζεται ότι μέσα σε μία εβδομάδα το 10% των βρετανικών επιχειρήσεων είχε πληγεί. Κύριοι παθόντες, όπως καταλαβαίνετε, οι δημοσιογραφικές εταιρίες και οι τεράστιες βιβλιοθήκες φωτογραφιών που βρίσκονται αποθηκευμένες στα συστήματά τους.

Ωστόσο, η κατάσταση παρουσιάστηκε πολύ πιο τραγική από ό,τι ήταν στην πραγματικότητα. Οντως, η μεταδοτικότητα του Love Bug ήταν ταχύτατη (περισσότερο ακόμη και από αυτήν του διάσημου ιού Melissa), όμως η καταστροφή που επιφέρει μόνο δευτερευούσης σημασίας μπορεί να χαρακτηριστεί. Δεν προκαλεί εκρήξεις στους υπολογιστές, δεν κάνει format στο σκληρό δίσκο, δεν σβήνει εκτελέσιμα αρχεία, δεν σβήνει καν τα αρχεία που προσβάλλει. Πρέπει για ακόμη μία φορά να τονιστεί ότι επηρεάζονται μόνο τα αρχεία jpeg (και όχι βέβαια όλα τα αρχεία με γραφικό περιεχόμενο), MP2 και MP3, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η κατάσταση είναι μη αναστρέψιμη, καθώς όχι μόνο δεν χάνονται τα αρχεία, αλλά μπορούν πολύ εύκολα να επανέλθουν στην πρότερη "υγιή" κατάστασή τους. Μάλιστα, οι χρήστες του Outlook δεν πρέπει να ανησυχούν καθόλου, αφού η Microsoft κινήθηκε ταχύτατα προσφέροντας ένα διορθωτικό patch, που δεν επιτρέπει το αυτόματο άνοιγμα των ύποπτων συνημμένων αρχείων με κατάληξη .exe ή .bat, τα οποία μπορεί να ενσωματώνουν ιούς.

Ως προς το "κυνήγι του δράστη", παρουσιάστηκε μία πρωτοφανής κινητοποίηση, η οποία όμως -τουλάχιστον μέχρι την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές - έπεσε στο κενό. Αρχικά μίλησαν για κάποιον φοιτητή, του οποίου το κωδικό όνομα βρέθηκε να επαναλαμβάνεται πολλές φορές στον πηγαίο κώδικα του Love Bug. Επειτα συνελήφθη ένας υπάλληλος τραπέζης στις Φιλιππίνες έπειτα από έρευνα που έκαναν οι τοπικές αρχές σε συνεργασία με τις αμερικανικές υπηρεσίες. Ο ύποπτος αφέθηκε ελεύθερος την επομένη της σύλληψής του, καθώς δεν υπήρξε ούτε ένα ουσιαστικό ενοχοποιητικό στοιχείο. Το σίγουρο πάντως είναι ότι ο ιός ξεκίνησε από τις Φιλιππίνες, με τα μέχρι τώρα στοιχεία να οδηγούν σε κάποια τοπική σχολή υπολογιστών ως πηγή του Love Bug και σε κάποια μυστηριώδη γυναίκα ως δημιουργό του. Ιδωμεν...

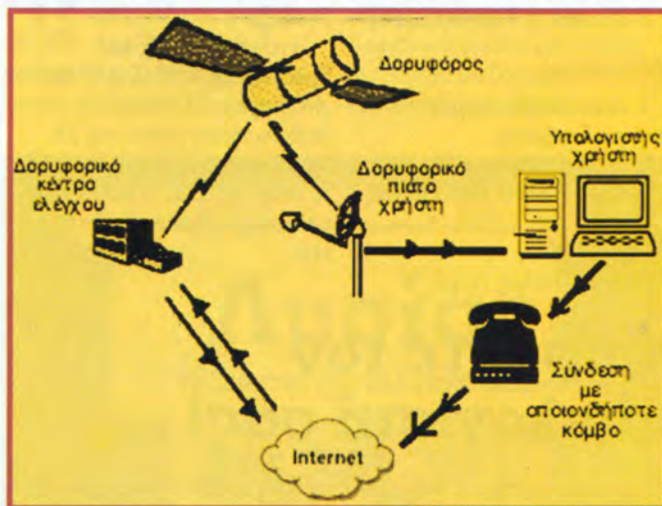


ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ INTERNET ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στην εναλλακτική σύνδεση με το Διαδίκτυο μέσω δορυφορικής κεραίας, μέθοδος η οποία βρίσκεται σε χρήση εδώ και κάποιο χρονικό διάστημα στις ΗΠΑ. Είχαμε προβλέψει ότι σύντομα θα ερχόταν και στη χώρα μας, αλλά τελικά ήρθε πολύ γρηγορότερα από ό,τι πιστεύαμε.

Η εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet, Axiom, διαθέτει για την Ελλάδα το πακέτο σύνδεσης με το Internet μέσω δορυφόρου.

Το σύστημα προαπαιτεί την ύπαρξη δορυφορικού δέκτη (πιάτο) και



συνδρομή σε κάποιον ISP. Οπως φαίνεται από το διάγραμμα, ο συνδρομητής χρησιμοποιεί τη δορυφορική σύνδεση για να λαμβάνει δεδομένα από το Διαδίκτυο. Η βελτίωση στην ταχύτητα του download είναι εκπληκτική, καθώς η Axiom υπόσχεται περισσότερα από 512Kbps (ξεχάστε τα απελπιστικά 2 ή 3Kbps). Προσοχή, όμως, η αύξηση της ταχύτητας αφορά μόνο στο "κατέβασμα" των δεδομένων, διότι η σύνδεσή σας με τον provider συνεχίζει να είναι τηλεφωνική. Ούτως ή άλλως, η βελτίωση είναι σίγουρα εντυπωσιακή, διότι αυτό που μετράει είναι η ταχύτητα λήψης των δεδομένων και όχι βέβαια ο χρόνος αποστολής του λιγοστού όγκου πληροφοριών από τον υπολογιστή μας. Το πακέτο της εγκατάστασης περιλαμβάνει κάρτα/δέκτη, η οποία συνδέεται σε θύρα





PCI, κόστους 95.000 δρχ., ενώ η ετήσια συνδρομή στην Axiom γι' αυτή την υπηρεσία ανέρχεται στις 52.000 δρχ., πρέπει όμως να διαθέτετε συνδρομή στο Internet και δορυφορικό πιάτο.

www.axiom.gr/internetviasattelite

ΔΙΚΤΥΟ ΓΕΜΑΤΟ ΑΔΙΕΞΟΔΑ

Μία μελέτη που έγινε από τις AltaVista, Compaq και IBM απέδειξε ότι το "οδικό δίκτυο" του Internet είναι γεμάτο... αδιέξοδα. Συγκεκριμένα, ερευνήθηκαν 1,5 δισεκατομμύριο links (!) από 200 εκατομμύρια sites και προέκυψαν τα ακόλουθα εντυπωσιακά αποτελέσματα: Από το σύνολο, μόνο το 54% των ιστοσελίδων φαίνεται να διαθέτουν επαρκή σύνδεση. Το υπόλοιπο 46% αποτελείται είτε από σελίδες χωρίς επιστροφή (24%) είτε εντελώς απομονωμένες διευθύνσεις (22%). Οι πρώτες αφορούν στα sites, στα οποία φτάνει ο χρήστης μέσω ενός ή περισσότερων δικτυακών δρόμων, αλλά δεν υπάρχει αντίστροφη διαδικασία, ενώ οι δεύτερες στις καθαρά προσωπικές σελίδες, οι οποίες φτιάχτηκαν από διάφορους ιδιώτες αποκλειστικά για χρήση από γνωστούς και φίλους. Η έρευνα αυτή, η οποία παρουσιάστηκε στο Διεθνές Συνέδριο για το Internet, που έγινε τον Μάιο στο Αμστερνταμ, φαίνεται να αντικρούει προηγούμενη θεωρία, σύμφωνα με την οποία με 19 κινήσεις το πολύ ο surfer μπορούσε να έχει πρόσβαση από οποιοδήποτε σημείο του Διαδικτύου σε ένα άλλο.

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Το "Μυστικό Άλμπουμ του Θείου Άλμπερτ" που παρουσιάσαμε στη στήλη "PC Flash" προηγουμένου τεύχους έγινε on-line. Στο site του θείου Άλμπερτ ο επισκέπτης ηλικίας από 8 έως 88 ετών θα βρει πληροφορίες σχετικές με το άλμπουμ του, χρήσιμες οδηγίες και μυστικά του παιχνιδιού.

www.intelearn.gr/uncle-albert.html

Η AltaVista, μία από τις πιο διαδεδομένες μηχανές αναζήτησης, εισήγαγε στο Δίκτυο μία νέα/θυγατρική μηχανή, τη Raging.com, απαλλαγμένη από διαφημιστικά μηνύματα, logos και ατελείωτα threads. Με τον τρόπο αυτό υπόσχεται 20% βελτίωση στην ταχύτητα αναζήτησης και ανάκτησης δεδομένων, η οποία από τις πρώτες εντυπώσεις φαίνεται να επιτυγχάνεται. Διαπιστώστε το με τα μάτια σας στη διεύθυνση:

www.raging.com

Τώρα που έρχεται το καλοκαίρι, όλοι μας προγραμματιζόμαστε για τις διακοπές. Το site του Travel Channel αποτελεί θησαυρό πληροφοριών σχετικά με τα ταξίδια σε όλες τις χώρες του κόσμου, με πλούσιες βιβλιοθήκες στοιχείων για τη χώρα προορισμού σας, τα αξιοθέατα, τα ξενοδοχεία και γενικά ό,τι χρειάζεται να γνωρίζετε κατά την οργάνωση του ταξιδιού σας στο εξωτερικό.

travel.discovery.com

Αν δεν θέλετε ή δεν διαθέτετε το αναγκαίο ρευστό για ταξίδι στο εξωτερικό, επισκεφθείτε τον ιδιαίτερα ενημερωτικό δικτυακό χώρο του Travelling Internet, που ασχολείται με τα ταξίδια και τον τουρισμό στη χώρα μας. Μάθετε πώς, χρησιμοποιώντας αεροπλάνα, τρένα και βαπόρια, θα επισκεφθείτε οποιοδήποτε σημείο της Ελλάδας, πού θα μείνετε και πώς θα κινηθείτε.

www.travelling.gr

Συνέχεια στο "ντέρμπυ" Metallica εναντίον Napster, του οποίου το σκορ βρίσκεται στο 1-0 μετά την πρώτη δικαστική απόφαση που εκδόθηκε την Δευτέρα 8 Μαΐου. Το δικαστήριο απεφάνθη υπέρ του συγκροτήματος, πατώντας ακριβώς εκεί όπου στηρίχθηκε η Napster για την υπεράσπισή της. Συγκεκριμένα, η εταιρία υποστήριξε ότι δεν συμμετείχε στην παράνομη διακίνηση μουσικών κομματιών, παρά μόνο διέθετε τα μέσα, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν από τρίτους. Μάλιστα τόνισε ότι σε κανέναν υπολογιστή της δεν υπάρχουν αποθηκευμένα μουσικά αρχεία MP3, ούτε βέβαια συμβάλλει η ίδια στη μεταφορά. Η άποψη αυτή αποτέλεσε μπούμερανγκ για την εταιρία, επειδή με αυτό ακριβώς το σκεπτικό το δικαστήριο θεώρησε ότι η Napster δεν αποτελεί "safe port". Ακόμη δεν έχει αποφασιστεί η ποινή και σίγουρα ο αγώνας δεν έχει τελειώσει, φαίνεται όμως ότι η Napster θα βγει τελικά από αυτήν την υπόθεση ηττημένη κατά κράτος.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Ερχεται το add-on του Age of Empires 2

Το Age of Empires 2: The Age of Kings είναι ίσως το καλύτερο RTS παιχνίδι στρατηγικής σήμερα. Φυσικά, η Microsoft δεν θα μπορούσε να μείνει ασυγκίνητη από την επιτυχία του και έτσι είναι έτοιμη να θέσει



στην κυκλοφορία το expansion pack αυτού. Ο τίτλος του θα είναι Age of Empires II: The Conqueror και θα περιλαμβάνει πολλά νέα στοιχεία. Η θεματολογία του επικεντρώνεται στην περιγραφή ιστορικών ηγετών και θα αποτελεί πραγματική πρόκληση, ακόμα και για τους "βετεράνους" παίκτες. Ας δούμε όμως λίγο πιο συνοπτικά ποια θα είναι αυτά τα νέα στοιχεία:

- 5 νέοι πολιτισμοί: Στους 13 του αρχικού παιχνιδιού, έρχονται να προστεθούν 5 νέοι πολιτισμοί: Ούννοι, Αζτέκοι, Μάγιας, Κορεάτες και Ισπανοί. Φυσικά, ο καθένας από αυτούς διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά και κτίρια, ενώ διαφορετική είναι ασφαλώς και η τεχνολογία που αναπτύσσει.
- 4 νέες ιστορικές campaigns: Αυτές βασίζονται σε αληθινές ιστορικές μορφές, όπως ο Αττίλας, ο El Sid και ο Montezuma. Ετσι, θα μπορείτε να ζήσετε την επιδρομή των Ούννων στην Ευρώπη, την battle of Moors και πολλές ακόμη ιστορικές στιγμές.
- 11 ολοκαίνουρια units: Οπως καταλαβαίνετε, πολλά θα είναι και τα νέα units. Θα συναντήσετε την περίφημη cavalry unit (Ιππικό) των Ουσάρων, την turtle boat και πολλά ακόμη.
- 26 νέες τεχνολογίες: Κάθε πολιτισμός διαθέτει τη δική του τεχνολογία, την οποία αναπτύσσει με το πέρασμα του χρόνου. Ετσι, λοιπόν, η "άφιξη" νέων πολιτισμών δεν θα μπορούσε παρά να συνεπάγεται αύξηση των τεχνολογιών. Ωστόσο, μη νομίζετε πως η προσθήκη αφορά μόνο στους τελευταίους. Και στους παλαιοτέρους πολιτισμούς έχουν προστεθεί νέες τεχνολογίες!
- Νέες επιλογές παιξίματος: Οι νέες επιλογές έρχονται να δοκιμάσουν για άλλη μία φορά τις ικανότητες του παίκτη.
- Διαφορετικά είδη χαρτών: Προκειμένου να κάνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον και να αυξήσει το συναγωνισμό, η Microsoft πρόσθεσε πολλούς νέους χάρτες στο παιχνίδι. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται τα τροπικά δάση του Yucatan και τα παγωμένα νερά της Ghost Lake.

Τα νέα στοιχεία όμως δεν σταματούν εδώ. Θα βρείτε ακόμη φάρμες, οι οποίες καλλιεργούνται αυτομάτως αμέσως μετά το μάζεμα των καρπών. Επιπλέον τα πλοία σας θα μπορείτε να τα μετακινήσετε σε σχηματισμό, όπως γινόταν μέχρι τώρα με τα units. Οι χωρικοί θα είναι και αυτοί λίγο... εξυπνότεροι και θα παίρνουν αρκετές πρωτοβουλίες (μάζεμα πρώτων υλών, τρόπος χτισίματος κτιρίων κ.λπ.). Τέλος, οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να διατάξουν τους συμμάχους τους να επιτεθούν, να πληρώσουν φόρους και να δημιουργήσουν κάποια οικονομική ή στρατιωτική μονάδα. Φαίνεται πως η Microsoft επιχειρεί να τελειοποιήσει ένα ήδη εκπληκτικό παιχνίδι. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ξαναδείτε, έπειτα από πολύ καιρό, μία υψηλή βαθμολογία από τον Σωτήρη (και όχι άδικα).



Η Lara και το... Lucozade

Δεν μπορεί, τη διαφήμιση με τη Lara Croft και το Lucozade κάπου θα την έχετε δει. Ξέρετε, εκείνη που την κυνηγάνε τα αγριεμένα σκυλιά και η Lara, αφού πιει μία γουλιά από το γνωστό αναψυκτικό, ξεφεύγει με έναν έξυπνο και συνάμα ριψοκίνδυνο τρόπο. Το γεγονός είναι πως για το σποτάκι αυτό έγινε ξεχωριστή εκδήλωση, η οποία είχε ιδιαίτερη επιτυχία. Οι παρευρεθέντες μάλιστα είχαν την ευκαιρία να απολαύσουν άφθονο Lucozade, σε ποικίλες μορφές (σφηνάκι, straight, cocktail κ.λπ.). Δυστυχώς, στο cocktail δεν συμπεριλαμβανόταν και η κοπέλα της φωτογραφίας.

Αποδείχθηκε λοιπόν πως το Lucozade χαρίζει ενέργεια στον οργανισμό, όταν αυτός τη χρειάζεται!



Τι λέτε για λίγο Beach Volley;

Το καλοκαιράκι έρχεται σύντομα (τι έρχεται που έφτασε ήδη) και μαζί του έρχονται και οι συνήθειές του. Ετσι, λοιπόν, σιγά σιγά θα ετοιμάζεστε για μπανάκια, βολτούλες και φυσικά θερινά αθλήματα: κολύμπι, ρακέτες, καμάκι και φυσικά... beach volley. Η Infogrames ανέλαβε να διευκολύνει όσους από εσάς δεν έχετε τη δυνατότητα να νιώσετε από "πρώτο χέρι" τις συγκινήσεις του αθλήματος αυτού, ετοιμάζοντας το V-Beach Volleyball, έναν εξομοιωτή beach volley. Το παιχνίδι, όπου θα μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας παίκτες (γιατί όχι και τον εαυτό σας;) και τις δικές σας ομάδες, διαθέτει την επίσημη άδεια της FIVB (Federation Internationale de VolleyBall) και έτσι θα περιέχει αυθεντικές ομάδες και πραγματικούς επαγγελματίες παίκτες. Τα δε γραφικά θα είναι λεπτομερέστατα, ενώ θα συνοδεύονται από ανάλογα ηχητικά εφέ. Το μόνο που μένει να δούμε στην πράξη είναι το gameplay, για το οποίο δεν έχουμε ακόμη πληροφορίες. Η κυκλοφορία του αναμένεται μέσα στον Ιούλιο - εποχή ιδανική για το "real thing".





TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 2000 (1)** (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆☆☆ SIMULATION
2.	▲	**GABRIEL KNIGHT 3 (10)** (SIERRA)	☆☆☆ ADVENTURE
3.	▲	**ATLANTIS 2 (-)** (CRYO)	☆ ADVENTURE
4.	▲	**TOMB RAIDER 4 (6)** (EIDOS)	☆☆☆☆☆☆ ACTION
5.	▲	**SHADOW COMPANY (-)** (EIDOS)	☆ STRATEGY
6.	▲	**SOLDIER OF FORTUNE (-)** (ACTIVISION)	☆ ACTION
7.	▼	**NBA LIVE 2000 (4)** (EA SPORTS)	☆☆ SIMULATION
8.	▲	**PLANESCAPE TORMENT (-)** (INTERPLAY)	☆ RPG
9.	▲	**NOX (-)** (WESTWOOD)	☆ RPG
10.	▲	**UNREAL TOURNAMENT (-)** (EPIC)	☆ ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) GABRIEL KNIGHT 3
2. (-) ATLANTIS 2
3. (-) PLANESCAPE TORMENT
4. (-) NOX
5. (2) BALDUR'S GATE

SIMULATION
1. (1) FIFA 2000
2. (4) NBA LIVE 2000
3. (-) MOTO RACER 2
4. (5) RALLY CHAMPIONSHIP 2000
5. (-) STAR WARS: RACER

STRATEGY
1. (-) SHADOW COMPANY
2. (-) MYTH 2
3. (3) STARCRAFT / BROOD WAR
4. (-) WORMS ARMAGEDDON
5. (1) AGE OF EMPIRES 2

ACTION
1. (1) TOMB RAIDER 4
2. (-) SOLDIER OF FORTUNE
3. (4) UNREAL TOURNAMENT
4. (3) STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
5. (-) QUAKE 3 ARENA

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. ULTIMA 9
2. UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00
3. SOLDIER OF FORTUNE
4. MESSIAH
5. STARLANCER

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η Mattel Interactive, έχοντας εξασφαλίσει την άδεια της National Race Association, φέρνει στις οθόνες μας το



Reno Air Racing, ένα non-combat simulation, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει. Βασίζεται στο παγκοσμίου φήμης air-racing γεγονός που διαδραματίζεται κάθε χρόνο στο Reno. Μέχρι 8 αεροπλάνα μπορεί να πετάνε την ίδια στιγμή, επιτρέποντας στον παίκτη να αγωνιστεί ενάντια ακόμη και σε 7 αντιπάλους, οι οποίοι θα προέρχονται είτε από τον υπολογιστή του (single players) είτε από το Internet (multiplayer mode). Μπορείτε λοιπόν να παίξετε είτε single race είτε season mode. Στο τελευταίο, όσο περισσότερους αγώνες κερδίζετε τόσο θα στρέφουν οι σπόνσορες τα μάτια τους επάνω σας. Και -ως γνω-



στόν- όπου σπόνσορας και χρήμα! Ως φυσικό επακόλουθο, όσο πιο πολλά χρήματα συγκεντρώνετε, θα έχετε πρόσβαση σε περισσότερα - και καλύτερα- μοντέλα αεροπλάνων.

Στο αμέσως προηγούμενο τεύχος είχε γίνει αναφορά στο επερχόμενο Tank Platoon της Hasbro Interactive. Η εταιρία, όμως, μετά τις απογοητευτικές πωλήσεις του Gunship (το helicopter sim, που θα "συνεργαζόταν" με το Tank Platoon), φαίνεται πως άλλαξε γνώμη και ματαίωσε την κυκλοφορία του. Κρίμα, πάντως, γιατί το παιχνίδι έδειχνε αρκετά καλό και πιθανότατα θα μπορούσε να σταθεί μόνο του στην αγορά. Εκτός, βέβαια, και αν δεν ήταν τόσο καλό όσο έλεγε η εταιρία.

Στο... Αμέρικα υπάρχει μία τηλεοπτική σειρά, η οποία αναπαριστά πραγματικά γεγονότα από τις πιο επικίνδυνες αποστολές της αστυνομίας. Η Fox





Interactive ετοιμάζει ένα παιχνίδι που θα βασίζεται στις αποστολές αυτές. Ετοιμαστείτε λοιπόν για άγριες καταδιώξεις και ανθρωποκυνηγητά στις αμερικανικές μεγαλουπόλεις. Η κυκλοφορία του αναμένεται για τα επόμενα Χριστούγεννα.

Οι φίλοι του τελευταίου Need for Speed μπορούν -αν θέλουν- να κάνουν μία βόλτα στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.nfs.com και να κατεβάσουν το πρώτο επιπλέον αυτοκίνητο για το αγαπημένο τους παιχνίδι. Πάντως, όπως μας ενημέρωσε η ίδια η ΕΑ, κάθε τόσο θα εμφανίζονται νέα μοντέλα Porsche που θα σας περιμένουν να τα "κατεβάσετε". Οπότε πού και πού ρίχνετε καμιά ματιά στο εν λόγω site.

Here Comes... Sanity

Η Fox Interactive ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Sanity, μία παραγωγή της Monolith. Η ιστορία του παιχνιδιού διαδραματίζεται σε ένα παράλληλο μελλοντικό σύμπαν, όπου επικρατούν οι μέχρι τώρα κρυφές δυνάμεις του ανθρώπινου μυαλού. είναι αυτός του κυβερνητικού πράκτορα Nathaniel Cain. Ο... Ναθαναήλ, λοιπόν (καμία σχέση με την Ανίτα), έχει γεννηθεί με μοναδικό σκοπό της ζωής του να υπηρετεί το κοινό αίσθημα στον πόλεμο ενάντια στους "κακούς" Psionics. Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα μοναδικό combat system, το



Σε αυτό τον κόσμο, λοιπόν, οι παίκτες θα πρέπει να αγωνιστούν για να αποκτήσουν τέλεια γνώση και έλεγχο στα φυσικά χαρίσματα και τα ταλέντα τους. Τα ταλέντα αυτά περιλαμβάνουν από ρίψη fireballs μέχρι το κάλεσμα διάφορων πλασμάτων. Οι παίκτες εξασκούν τα ταλέντα τους μέσω του one-person παιχνιδιού ή, αν θέλουν, μπορούν να μαζέψουν και να ανταλλάξουν ταλέντα μέσω του Internet.

Ο ρόλος που θα παίξετε εσείς

οποίο συνδυάζει τη μηχανικότητα των card-based games (π.χ. Magic: The Gathering) με τη γρήγορη δράση ενός shooter-game τρίτου προσώπου. Επιπλέον θα μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και 16 παίκτες μέσω δικτύου και να αγωνιστούν σε 2 modes. Το ένα είναι το Deathmatch, στο οποίο απλώς εισέρχεστε στην αρένα (χωρίς talent) και εξαφανίζετε ό,τι κινείται, και το Insanity, στο οποίο ξεκινάτε ορίζοντας εξαρχής το ταλέντο σας.



Η... Ευρωλίγκα του ποδοσφαίρου!

Η παραπάνω προσφώνηση αφορά στο επερχόμενο Euro League Football της Sold Out Software. Υπεύθυνη για την ανάπτυξη του τίτλου είναι η ισπανική Dinamic. Το παιχνίδι, ως προς το γενικό στήσιμό του, θυμίζει εντονότατα το Premier Manager 99. Τι το θυμίζει δηλαδή, που είναι ίδιο. Παρ' όλο που ο τίτλος του ίσως προϊδεάζει για ένα παιχνίδι που θα περιλαμβάνει όλες τις ευρωπαϊκές ομάδες, δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Περιλαμβάνονται μόλις 5 πρωταθλήματα και πιο συγκεκριμένα τα αγγλικό, ιταλικό, ισπανικό, γαλλικό και γερμανικό, με τις μικρότερες κατηγορίες τους. Δεν λέω, αυτά είναι όντως τα κορυφαία ευρωπαϊκά πρωταθλήματα αλλά, όπως και να το κάνουμε, υπάρχουν και άλλες χώρες στην Ευρώπη. Ας έβαζαν τουλάχιστον τα πρωταθλήματα των 8 πρώτων χωρών (σύμφωνα με τη βαθμολογία της UEFA) της Γηραιάς Ηπείρου.

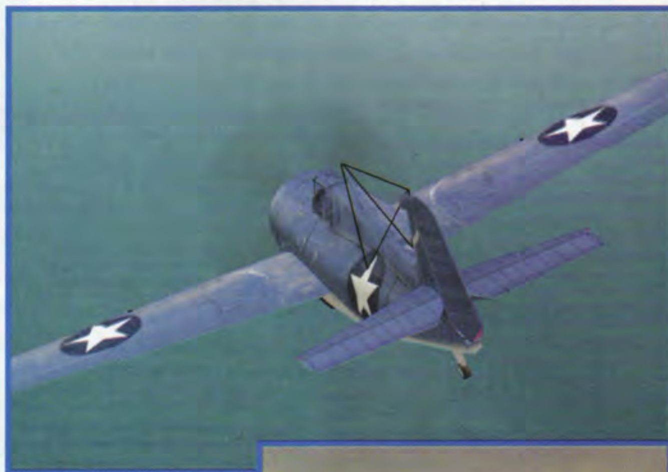


Το παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία management αλλά και δράση σε πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Εχετε πρόσβαση σε οτιδήποτε αφορά στην ομάδα σας, από τις τιμές των αναμνηστικών μέχρι τις μεταγραφές και τον πλήρη έλεγχό της στο παιχνίδι! Ναι, καλά διαβάσατε, τώρα μπορείτε να ελέγχετε εσείς την ομάδα σας, αντί απλώς να τη βλέπετε. Αν και αυτό ίσως σε κάποιους (όπως σε μένα) να χαλάει την έννοια του manager game. Αλλά πάλι δεν είναι υποχρεωτικό. Προσοχή θα χρειαστεί βέβαια και στην επιλογή του προσωπικού που θα σας πλαισιώσει, καθώς θα πρέπει να βρείτε τα κατάλληλα άτομα για τις κατάλληλες θέσεις. Γενικά φαίνεται πως έχει δοθεί αρκετό βάθος στον τομέα του management. Μένει βέβαια να δούμε και στην πράξη τα στοιχεία αυτά, για να μπορέσουν να γίνουν και οι ανάλογες συγκρίσεις (βλ. CM99/00).

Τα γραφικά, όπως προανέφερα, είναι ολόιδια με αυτά του Premier Manager 99, ενώ υποστηρίζονται αρκετές αναλύσεις. Η μηχανή γραφικών του είναι πλήρως τρισδιάστατη και περιλαμβάνει facial mapping, αυθεντικές εμφανίσεις των ομάδων και ποικιλία γηπέδων. Γενικά το Euro League Football κινεί το ενδιαφέρον με τα στοιχεία που περιλαμβάνει, και ασφαλώς αξίζει της προσοχής σας. Εννοείται, βέβαια, πως μόλις φτάσει αντίτυπό του στα γραφεία μας θα εξαφανιστεί ως διά μαγείας στην... τσάντα μου!

Οι ουρανοί φλέγονται ξανά

Και μάλιστα με τη σφραγίδα της Microsoft. Η συνέχεια ενός από τους καλύτερους flight simulators του Β' Παγκοσμίου Πολέμου είναι γεγονός και αναμένεται να προσφέρει νέες συγκινήσεις τους λάτρεις του είδους (Μανώλη, βγάλε αμέσως το κράνος και το αλεξίπτωτο. Το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε ακόμα). Το Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theatre (περί ου ο λόγος) μεταφέρει την ένταση και τη δράση από τους ουρανούς της Ευρώπης σε αυτούς του Ειρηνικού Ωκεανού με νέες αποστολές, αεροπλάνα, αεροπλανοφόρα, σενάρια, campaigns και πολλά ακόμα. Ενώ λοιπόν ο πόλεμος εξαπλώνεται στο Νότιο Ειρηνικό, "καταταχθείτε" είτε στον αμερικανικό είτε στον ιαπωνικό στρατό, και πάρτε μέρος σε περισσότερες από 1.000 εντελώς διαφορετικές αποστολές. Γίνετε άσσοι, καθώς η μία μάχη διαδέχεται την άλλη.



Θα βρείτε πολλές νέες περιοχές (λογικότατο άλλωστε) και αρκετά νέα μοντέλα αεροπλάνων, όλα πιστά αντίγραφα των πραγματικών μοντέλων. Το περιβάλλον του παιχνιδιού θα είναι πλήρως τρισδιάστατο και τα εφέ θα αφθονούν. Επιπλέον θα περιλαμβάνεται ένας DEM editor, ο οποίος θα επιτρέπει στο χρήστη να προσθέτει κάποιες μικρές λεπτομέρειες και βελτιώσεις στο παιχνίδι. Μάλιστα ο εν λόγω editor δημιουργήθηκε με τη συνεργασία της United States Geological Survey, η οποία παραχώρησε την Digital Elevation Model data για το σκοπό αυτό. Τα εφέ καιρού έρχονται να συμπληρώσουν αρμονικά την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το AI των αντιπάλων σας είναι και αυτό εξελιγμένο, γεγονός που κάνει μερικές από τις αποστολές ιδιαίτερα δύσκολες. Βέβαια, αυτό δεν πρέπει να σας προβληματίζει ιδιαίτερα, καθώς ως γνωστόν "ο καλός ο καπετάνιος (στην προκειμένη περίπτωση ο πιλότος) στη φουρτούνα φαίνεται". Εκτός βέβαια και αν δεν είστε τόσο καλοί καπετάνιοι. Τελειώνοντας την αναφορά στο παιχνίδι, θα σημειώσω ότι έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε όπως θέλετε τις αποστολές με τη χρήση του Editor. Και φυσικά, εάν θέλετε, μπορείτε να παίξετε και σε multiplayer mode, είτε μέσω LAN είτε μέσω modem.

KINGDOM UNDER FIRE

Από τις Gathering Of Developers/Phantagram

"Το Βασίλειο Φλέγεται..."

Ενα ακόμη παιχνίδι real time strategy που πρόκειται να απασχολήσει σύντομα τους οπαδούς του είδους είναι το Kingdom Under Fire. Αν και οπτικά θυμίζει αρκετά το Warcraft, οι προγραμματιστές του κάνουν λόγο για ένα παιχνίδι που θα συνδυάζει τα στοιχεία της κατηγορίας των RTS με αυτά ενός RPG.

Το σενάριό του, πάντως, έχει ως εξής: Ενας πόλεμος έχει ξεσπάσει στη χώρα της Bersiah ανάμεσα στη Φυλή του Φωτός (αποτελείται από τους Humans και τους Elves) και τη Φυλή του Σκότους (αποτελείται από τους Orcs και τους Ogres). Μέσα σε αυτή την πολεμική κόλαση, ένας ρωμαλέος πολεμιστής επανέρχεται στη ζωή με τη βοήθεια ενός σατανικού αντικειμένου, της Heart Of Nibles, όμως τώρα φαίνεται ότι απέκτησε το χαρακτήρα του ίδιου του αντικειμένου που τον ανάστησε. Ετσι, από καλός και αγαθός (όσο αγαθός, τέλος πάντων, γίνεται να είναι κάποιος σε έναν πόλεμο) που ήταν, έγινε σατανικός και αιμοδιψής και, αφού δημιούργησε το δικό του, προσωπικό στρατό, που ονόμασε Dark Legion, άρχισε να εισβάλλει και να λεηλατεί ειρηνικές περιοχές.

Κάπως έτσι ξεκινά σεναριακά το παιχνίδι και συνεχίζεται δίνοντάς σας τη δυνατότητα να χειριστείτε αρχικά τη Συμμαχία των Humans και μετέπειτα την Dark Legion, μέσα από συνολικά 40 σενάρια (20 για κάθε φυλή). Το παιχνίδι θα χαρακτηρίζεται από όλα εκείνα τα στοιχεία που ονομάζουν έναν τίτλο RTS: Εκτός του καθαρά πολεμικού έργου σας, θα μπορείτε να κατασκευάζετε νέα κτίρια, που θα αναβαθμίζουν τα units σας ή θα σας δίνουν τη δυνατότητα να παράγετε νέα, πιο ισχυρά, ενώ θα υπάρχει φυσικά και το λεγόμενο resource management. Οι πρώτες ύλες θα είναι τα gold, ore και mana και θα πρέπει να έχετε ικανές ποσότητες από αυτά για να κατασκευάσετε κτίσματα και units. Βέβαια, οι μάχες θα κατέχουν το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας του παιχνιδιού και, αν λάβουμε υπόψη όσα υποστηρίζουν οι προγραμματιστές του, τώρα πια δεν προτείνεται να κάνετε προσεκτικές επιθέσεις, αλλά να είστε σε συνεχή εγρήγορση, λόγω του χαμού που θα γίνεται από τις απανωτές σφαγές (μπρρρ...).



Κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του σεναρίου, στο Kingdom Under Fire θα κάνει την έντονη εμφάνισή του το RPG στοιχείο. Θα μπορείτε να χειριστείτε κάποιον από τους επτά διαθέσιμους ήρωες και να περιπλανηθείτε (σύμφωνα με τις ανάγκες του σεναρίου πάντα) σε σπήλαια και άγνωστες περιοχές, χρησιμοποιώντας μάλιστα αντικείμενα που βρήκατε σε προηγούμενα σενάρια RTS και προσπαθώντας να βελτιώσετε όσο μπορείτε το χαρακτήρα που χειρίζεστε σε τομείς όπως η ταχύτητα, τα hit points, η άμυνα και άλλες φυσικές ή μαγικές ικανότητες. Οι επτά ήρωες θα μπορούν να καλούνται (ένας κάθε φορά) μόνο αν έχετε κατασκευάσει ένα ειδικό portal και, φυσικά, αν έχετε και τα ανάλογα resources. Αξίζει πάντως τον κόπο, αφού θα είναι πανίσχυροι (αν ένα μέσο unit έχει 30-100 hit points, αυτοί μπορεί να διαθέτουν μέχρι και 2.000!).



Θα πρέπει να αναφερθεί ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν 70 διαφορετικά units στη διάθεσή σας - units που θα είναι διαφορετικά ανάλογα με τη φυλή που ανήκουν, με τα δικά τους πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Ετσι, η φυλή του Σκότους θα στηρίζεται κυρίως σε δυνάμεις της μαύρης μαγείας και στην παραπλάνηση (γνωστά units είναι οι Wyverns, οι Demons κ.ά.), ενώ η φυλή του Φωτός θα στηρίζεται κυρίως στην... "ιατρική" (healing) και την αγνότητα, θα μπορεί μάλιστα να καλεί και δράκους για να τη βοηθήσουν να κατατροπώσει τον αντίπαλο.

Ολοκληρώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί ότι μπορεί μεν τα γραφικά του Kingdom Under Fire να είναι δισδιάστατα, το αποτέλεσμα όμως φαίνεται ιδιαίτερα όμορφο, καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί 120.000 frames για τις κινήσεις και το animation των χαρακτήρων, ενώ ο δυναμικός φωτισμός και οι σκιάσεις δεν επιτρέπουν να "ενοχλεί" (αν μπορεί να γραφτεί κάτι τέτοιο) η απουσία 3D γραφικών. Μέχρι τώρα δεν έχουν ανακοινωθεί οι ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, ενώ επίσης δεν έχει ανακοινωθεί η τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου. Καλή υπομονή, αφού αναφερόμαστε σε έναν ιδιαίτερα ενδιαφέροντα τίτλο - οι φήμες κάνουν λόγο για το πρώτο Diablo/Warcraft-clone. Ιδωμεν...

Του Νάσου Μπέλλου

TIME MACHINE

Από την Cryo Interactive Entertainment

Η πιο εντυπωσιακή δύναμη από όλες: ο χρόνος

Ο Herbert George Wells είναι ένας πολύ γνωστός συγγραφέας διηγημάτων επιστημονικής φαντασίας. Το γνωστότερο από τα διηγήματά του είναι φυσικά το "Time Machine", το οποίο αναφέρεται σε ένα από τα πιο τρελά όνειρα του ανθρώπου, που ακόμα δεν έχει πραγματοποιηθεί: Πρόκειται για την τηλεμεταφορά στο χρόνο. Η Cryo, δημιουργώντας το ομώνυμο παιχνίδι, μας δίνει τη δυνατότητα να ζήσουμε έστω και εικονι-

κά μια τέτοια πρωτόγνωρη εμπειρία. Η συγκεκριμένη εταιρία πρόσφατα μας έδωσε το πολύ καλό Faust και σε σύντομο χρονικό διάστημα ξανα-χτυπά με ένα adventure.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτότυπο, καθώς η Cryo σάς δίνει τη δυνατότητα να παίξετε έχοντας τον ίδιο τον Wells ως πρωταγωνιστή. Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού έχει κατασκευάσει μια μηχανή του χρόνου που τον μεταφέρει στο έτος 800.000(!) και μετά εξαφανίζεται (η μηχανή, όχι ο Wells!). Ο κακομοίρης ο Wells βρίσκεται σε έναν άγνωστο για αυτόν τόπο, ο οποίος μαστίζεται από συνεχείς καταιγίδες. Στην προσπάθειά του να εξερευνήσει το μέρος, θα γνωριστεί με ιθαγενείς κατοίκους μιας νομαδικής φυλής και θα τους βοηθήσει να σώσουν τη βασίλισσα Ashamira από τα χέρια μιας τοπικής αντίπαλης φυλής, τους Shekandars. Οι νέοι φίλοι του, αναγνωρίζοντας σε αυτόν ηρωικά στοιχεία, θα του αναθέσουν να αποκαταστήσει την ισορροπία σε ολόκληρη την περιοχή, η οποία έχει χαθεί εξαιτίας ενός τυράννου που καταδυναστεύει τους πάντες, του Harmikail. Ο Wells, θέλοντας και μη, δέχεται. Ετσι ξεκινάει για αυτόν (αλλά και για εσάς) μια περιπέτεια γεμάτη κινδύνους και απρόοπτα.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο κεντρικός ήρωας θα συναντηθεί ακόμα και με τον ίδιο το θεό του χρόνου, το μυθικό Κρόνο! Θα ήθελα να ζητήσω συγγνώμη προκαταβολικά από τους αναγνώστες για την όποια ασάφεια ή παράλειψη στην περιγραφή του σεναρίου, αλλά δυστυχώς είχα στα χέρια μου μια έκδοση demo του παιχνιδιού χωρίς εισαγωγή, ενώ για manual ούτε λόγος να γίνεται. Οπως και να έχει, το παιχνίδι εξαρχής εντυπωσιάζει με τα πολύ όμορφα γραφικά του. Τα τελευταία, ακολουθώντας τις επιταγές της μόδας, αποτελούνται από πολύγωνα 3D, ενώ η δράση φαίνεται από μια κάμερα τοποθετημένη λίγο πάνω από τα κεφάλια των ηρώων. Το πρόγραμμα επιτρέπει τη χρήση αρκετών αναλύσεων, οι οποίες ξεκινάνε από την "ταπεινή" για τα σημερινά δεδομένα 320x240 και φτάνουν μέχρι την απαγορευτική για τα περισσότερα μηχανήματα 1.280x960. Παρ' όλο που η Cryo δηλώνει ως κατώτατες απαιτήσεις του παιχνιδιού τα 233MHz και τα 32MB RAM, το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε σύστημα με διπλάσια υπολογιστική ισχύ (Celeron 466, 64RAM ,Voodoo 3) και, παρ' όλα αυτά, σε ανάλυση 1.024x768 ζορίστηκε αρκετά. Αντίθετα, σε ανάλυση 800x600 τα κατάφερε περίφημα. Ολοκληρώνοντας με τον τομέα των γραφικών, να αναφέρουμε πως το παιχνίδι υποστηρίζει 3D acceleration, κάνοντας χρήση της επιλογής Primary Display Driver, ενώ δεν επιτρέπει δήλωση κάθε κάρτας 3D ξεχωριστά. Δυστυχώς, δεν υπάρχει καθόλου μουσική που να συνοδεύει τις ενέργειες του χαρακτήρα. Αντίθετα, τα ηχητικά εφέ είναι πολύ όμορφα και αποτελούνται από διάφορους σουρεαλιστικούς ήχους του περίεργου κόσμου στον οποίο προσγειώθηκε ο Wells. Το ίδιο ισχύει για το speech των χαρακτήρων, το οποίο είναι πολύ καθαρό, ενώ στα θετικά του τίτλου προστίθεται η δυνατότητα να βλέπεις στο κάτω μέρος της οθόνης υπότιτλους (captioning). Ο χειρισμός γίνεται με τα cursor keys, ακριβώς όπως στο Tomb Raider, ενώ τα πάντα στο παιχνίδι γίνονται με το πλήκτρο Space. Αυτό σημαίνει πως, για να μιλήσετε σε κάποιον, τον πλησιάζετε και πατάτε Space, ενώ για να πάρετε κάτι, πηγαίνετε από πάνω του και πατάτε το ίδιο πλήκτρο.



Ο Wells, για να επιβιώσει κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του, θα χρειαστεί αρκετές φορές να αντιμετωπίσει διάφορα πλάσματα που κατοικούν στον παράξενο εκείνο τόπο και τα οποία δεν βλέπουν με καθόλου καλό μάτι την προσπάθεια του ήρωα. Για το συγκεκριμένο σκοπό η Cryo έχει φροντίσει να εξοπλίσει το χαρακτήρα αρχικά με ένα σπαθί αλλά και με μερικά spells, επιθετικά ή μη. Τα πρώτα χρειάζονται, όπως είναι λογικό, στις μάχες, ενώ υπάρχουν και spells που θα χρησιμοποιηθούν για την επίλυση γρίφων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Συνολικά πρόκειται για μια αξιόλογη προσπάθεια μιας εταιρίας καταξιωμένης στο χώρο. Περιμένουμε με αγωνία την ολοκληρωμένη έκδοσή του για να εξαγάγουμε πιο ασφαλή και συγκεκριμένα συμπεράσματα.

Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη

MOTOCROSS MADNESS 2

Από τη Microsoft

Ο παπα-Σούζας...

Πρόσφατα, συγκεκριμένα στο τεύχος 119, σας μεταφέραμε την είδηση για την επικείμενη κυκλοφορία του Motocross Madness 2 της Microsoft. Φαντάζομαι ότι σας κάναμε να χαρείτε ιδιαίτερα, αφού το πρώτο μέρος του εν λόγω τίτλου ήταν αρκετά καλό. Καθώς είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε το παιχνίδι σε μια πρώιμη μορφή του, μπορούμε άφοβα να αναφέρουμε ότι θα προκαλέσει αίσθηση με την κυκλοφορία του. Θέλοντας να επανακτήσει τα σκήπτρα που του απέσπασε το Extreme Biker, παρουσιάζει ένα δυναμικό, νέο πρόσωπο. Ολα εκείνα τα στοιχεία που είχαν διαρρεύσει και αφορούσαν στα χαρακτηριστικά του υλοποιούνται στο έπακρο: ανανεωμένα γραφικά, λεπτομερή και ατμοσφαιρικά περιβάλλοντα, νέες δυνατότητες. Πασίγνωστα μοντέλα μηχανών θα σας προσφέρουν το μεταλλικό σκελετό τους προκειμένου να αγωνιστείτε σε διάφορα είδη αγώνων και συγκεκριμένα στα Stunt Quarry, Baja, Enduro, Supercross, Nationals και Pro-Circuit. Οι περισσότερες διοργανώσεις ασφαλώς σας είναι γνωστές από την πρώτη έκδοση. Θα παρατηρήσατε όμως και την ύπαρξη κάποιων νέων, με σημαντικότερη την Pro-Circuit. Με την προσθήκη της ο τίτλος φιλοδοξεί να απογειώσει την αντοχή του και το βάθος στο gameplay, αφού σας τοποθετεί στη θέση ενός νέου και άπειρου μοτοσυκλετιστή, που προσπαθεί να κάνει καριέρα. Ξεκινώντας από χαμηλά, προσπαθείτε να ανελιχθείτε χτίζοντας αργά αλλά σταθερά ένα καλό





όνομα, που θα σας επιτρέψει να λάβετε μέρος στις κορυφαίες διοργανώσεις με τις καλύτερες μηχανές του είδους.

Οι αγώνες πραγματοποιούνται τόσο σε εξωτερικούς χώρους όσο και σε κλειστά, ειδικά διαμορφωμένα στάδια. Πέραν της εκπληκτικής πλέον λεπτομέρειας που διακρίνει τους αγωνιστικούς χώρους, εντύπωση προκαλεί και η ύπαρξη κυκλοφορίας σε αυτούς, που σκοπό της έχει τη δημιουργία προκλητικών συνθηκών οδήγησης. Μην παραξενευτείτε, λοιπόν, εάν πέσετε πάνω σε τεράστια γερανοφόρα οχήματα ή αν "φιληθείτε" με απλά Ι.Χ. στην προσπάθειά σας να επιτύχετε τις καλύτερες επιδόσεις.

Συνεχίζοντας με τις προσθήκες, βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να σας πληροφορήσω ότι, επιτέλους, ενσωματώθηκε replay. Ετσι, μετά το πέρας των αγώνων θα μπορείτε να θαυμάζετε τις ικανότητές σας και τη δεξιοτεχνία σας ή, στη χειρότερη περίπτωση, τις άγαρμπες αλλά εξόχως θεαματικές πτώσεις σας. Για να πω την αλήθεια, το replay επιδέχεται βελτιώσεως, αφού σε ορισμένα σημεία τρεμοπαίζει ενοχλητικά. Ελπίζω ότι, μέχρι να κυκλοφορήσει ο τίτλος, αυτό θα έχει διορθωθεί. Οπως και να 'χει, η ύπαρξη του χαρακτηριστικού αυτού ήταν απαραίτητη και αποτελούσε τεράστια έλλειψη της πρώτης έκδοσης.

Το φυσικό μοντέλο κίνησης σε γενικές γραμμές λειτουργεί καλά, αν και υπάρχουν ακόμα περιθώρια βελτίωσης, αφού ορισμένες στιγμές η μηχανή δείχνει να λειτουργεί όπως ένα αυτοκίνητο. Αυτή τη φορά, οι κινήσεις του αναβάτη είναι πιο φυσικές και οι πτώσεις περισσότερο ρεαλιστικές. Υπάρχει πληθώρα από ακροβατικές φιγούρες που θα πρέπει να εκτελέσετε και αυτό είναι ίσως το πιο απολαυστικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Οπως διαπιστώσαμε, υπάρχουν όλες οι παλιές φιγούρες αλλά και κάποιες καινούριες, που περιμένουν να τις δοκιμάσετε.



Ηρθε όμως η ώρα... να βάλω και το κερασάκι στην τούρτα, που δεν είναι άλλο από το δικτυακό παιχνίδι. Οπως μας ενημερώνει η κατασκευάστρια εταιρία, θα υπάρχει σύστημα on-line scoring και ranking στο Internet, προκειμένου να απολαύσει κανείς την υπέρτατη πρόκληση με άλλους ευτυχείς θνητούς, κατόχους του εν λόγω τίτλου. Αλλά και η απευθείας σύνδεση υπολογιστών θα είναι εφικτή. Το μόνο κακό στην όλη ιστορία είναι πως οι ελλείψεις και τα πολλά προβλήματα της πρώιμης αυτής έκδοσης δεν μας επιτρέπουν να κάνουμε ένα αναλυτικό preview. Ομως υποσχόμαστε να σας αποζημιώσουμε με ένα φανταστικό review όταν το παιχνίδι κυκλοφορήσει. Μέχρι τότε, συστήνω υπομονή και εξάσκηση με το Motocross Madness, αφού ο διάδοχός του δείχνει να προτιμά τους έμπειρους αναβάτες!

Του Γιάννη Τζοΐτη

THE AZTEC - TRUE HISTORY OF EMPIRES

Από τη New Media Generation

Η αντεπίθεση της Ρωσίας

Στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" (τεύχος 121) διαβάσατε ένα άρθρο βασισμένο στις τέσσερις πιο γνωστές ρωσικές εταιρίες παραγωγής software. Οπως αναφέρει και ο συνάδελφος Ηλίας "Δρακουμέλ" Καφούρος: "μια νέα υπερδύναμη ανατέλλει στα games". Η επαλήθευση αυτής της φράσης φαίνεται να έρχεται με το "The Aztec", το νέο παιχνίδι της New Media Generation, μίας από τις πιο "γνωστές-άγνωστες" εταιρίες.

Το σεναριακό background του παιχνιδιού έχει ως εξής: Σε μία υποθετική εξέλιξη της ιστορίας κατά τη διάρκεια του 13ου αιώνα, οι Αζτέκοι εισβάλλουν στην Αμερική και, αφού καταστρέφουν τον πολιτισμό των Ινκας, καταλαμβάνουν ολόκληρη την Αμερική. Εκεί, φτιάχνουν στρατό και στόλο και εξαπολύουν τις δυνάμεις τους προς ανατολάς, με σκοπό να κυριεύσουν και άλλες χώρες και να αποκτήσουν μεγαλύτερη δύναμη. Ετσι, γύρω στο 1425 μ.Χ. φτάνουν στην Ευρώπη και κατά τη διάρκεια του αιώνα καταφέρνουν να υποτάξουν και τις χώρες Ισπανία, Πορτογαλία, Γαλλία και Γερμανία. Ομως, σιγά σιγά θα τα βρουν σκούρα, αφού μπροστά τους θα βρεθούν δύο άλλες μεγάλες αυτοκρατορίες, οι Russes και οι Cathays. Τότε αρχίζουν οι πόλεμοι μεταξύ των τριών παρατάξεων - και περίπου σε αυτό το σημείο αρχίζει το παιχνίδι.

Το Aztec - True History Of Empires (αν και μόνο true history δεν είναι) είναι ένα real time strategy, που συνδυάζει στοιχεία από τα κλασικά RTS (C&C κ.τ.λ.) με στοιχεία από Heroes of Might & Magic. Ετσι, ναι μεν το παιχνίδι είναι πραγματικού χρόνου και κατασκευάζετε units και buildings, αλλά εδώ η κατασκευή των κτιρίων των βάσεών σας γίνεται όπως στα HoM&M, ενώ συνήθως θα έχετε περισσότερες από μία βάσεις. Στις βάσεις σας, λοιπόν, στην αρχή χτίζετε ό,τι κτίρια θέλετε, αλλά από εκεί και πέρα κάθε βάση σας λειτουργεί αυτόνομα, ανάλογα με τα κτίρια που έχετε χτίσει, ακριβώς όπως στα HoM&M. Ακόμα, τα units που θα χρησιμοποιείτε στο παιχνίδι λειτουργούν και πάλι ομαδικά. Από τη στιγμή που



θα εντάξετε ένα unit σε μια ομάδα, αυτό μένει εκεί και κάνει ό,τι και η υπόλοιπη ομάδα. Ετσι, δεν χειρίζεστε πια units αλλά ομάδες από units. Ακόμα, κάθε ομάδα έχει αρκετά υψηλό AI, ώστε να αναγνωρίσει πώς πρέπει να δράσει σε κάθε περίπτωση. Αυτό βοηθάει κυρίως στην απλούστευση του gameplay, καθώς ο χρήστης τώρα πια δεν θα χρειάζεται να διαλέγει ο ίδιος τους "στόχους επίθεσής" του ή να ελέγχει τους σχηματισμούς μάχης, αλλά θα περιορίζεται στο να διαλέξει ποια ομάδα θα πάει πού, ποια ομάδα θα ενισχύσει την κατάλληλη στιγμή μία άλλη κ.λπ. Αυτό, βέβαια, από τη μία μπορεί να ακούγεται καλό για τους νέους παίκτες, καθώς το έργο τους θα είναι αρκετά ευκολότερο, αλλά ίσως να ενοχλήσει τους παλιούς hardcore strategy gamers, αφού πολλοί είναι αυτοί που θέλουν να έχουν τον πλήρη έλεγχο του παιχνιδιού στα χέρια τους. Πάντως, μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού πολλά μπορεί να αλλάξουν, οπότε βλέπουμε.

Οσον αφορά στις παρατάξεις του παιχνιδιού, τώρα, όπως μάλλον θα υποψιαστήκατε, θα μπορείτε να επιλέξετε μία εκ των τριών αυτοκρατοριών (Aztec, Russes, και Cathays). Φυσικά, καθεμία εκ των τριών παρατάξεων έχει τα δικά της special units. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι ακόμα



και τα πιο απλά units για κάθε παράταξη έχουν διαφορετική σχεδίαση και διαφορετικά abilities. Ετσι, οι Aztecs έχουν τους Archers (τοξοβόλους), τους Priests, τα Jaguars, τους Αετούς, τις Spiders (μηχανικές αράχνες που εκτοξεύουν βέλη, σαν βαλίστρες, προς πολλές κατευθύνσεις ταυτόχρονα) και τα Spiders-Flamethrowers, οι Russes τους Foot Soldiers, τους Musketeers, τα Κανόνια, τις Αρκούδες και τους Heroes, ενώ οι Cathays τους Ninjas, τους Yogis (υπνωτιστές που υπνωτίζουν τους αντιπάλους και τους παίρνουν με το μέρος τους), τους Ελέφαντες και τα Flamethrowers. Φυσικά, υπάρχουν πολλά ακόμα units για κάθε παράταξη. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν καταλάβετε βάσεις των αντίπαλων αυτοκρατοριών (ναι, μπορείτε να το κάνετε και αυτό, όπως σε κάθε real time strategy που σέβεται τον εαυτό του), μπορεί να αποκτήσετε την ικανότητα να φτιάξετε νέα units, που συνδυάζουν την τεχνολογία της παράταξής σας με τις νέες τεχνολογίες που αποκτήσατε καταλαμβάνοντας την εχθρική βάση.

Στο Single Player μέρος του παιχνιδιού, θα μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε την Campaign ή ένα από τα 30 έτοιμα σενάρια-χάρτες που αυτό διαθέτει. Η Campaign αποτελείται από 15 αποστολές, στις οποίες ο στόχος σας θα είναι κάθε φορά και διαφορετικός, αν και επί το πλείστον θα κυμαίνεται στο "μην αφήσετε κανέναν εχθρό ζωντανό". Ξεκινώντας μία αποστολή, βρίσκεστε μπροστά στο Outpost σας (αυτό είναι το μοναδικό μέρος όπου μπορείτε να αρχίσετε να χτίζετε τη βάση σας) και κατέχετε έναν μικρό αριθμό από units αλλά και resources. Σημειώστε ότι μπορεί να υπάρχουν περισσότερα από ένα outposts στην αρχή κάθε αποστολής, ώστε να μπορείτε να φτιάξετε περισσότερες βάσεις. Αρχικά πρέπει να επιλέξετε τι είδους βάση θέλετε να χτίσετε. Υπάρχουν τριών ειδών βάσεις και καθεμία από αυτές σας δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσετε διάφορων ειδών buildings και κατά συνέπεια διάφορων ειδών units. Αυτά είναι κατά αξιολογική σειρά τα Village, City και Fortress. Σημειώστε ότι η City μπορεί να φτιάξει και όλα τα units-buildings που φτιάχνει το Village, ενώ το Fortress και όλα τα units-buildings που φτιάχνει η City. Από εκεί και πέρα, ανάλογα με την επιθυμία σας, μπορείτε να φτιάχνετε τα buildings που έχετε διαθέσιμα και κατ' επέκταση τα διάφορα units που θα σας βοηθήσουν στη μάχη. Τέλος, σημειώστε ότι, σε αντίθεση με άλλα real time strategy games, η συγκέντρωση των resources δεν θα γίνεται με διάφορα vehicles ή units αλλά αυτόματα, με την κατασκευή διάφορων buildings, όπως Farms.

Στον τεχνικό τομέα, τώρα, το Aztec υπόσχεται αρκετά, αν και δεν μπορούμε να ξέρουμε από τώρα πώς θα "δείχνει" και θα "ακούγεται" στην τελική έκδοσή του. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει αναλύσεις 800x600 καθώς και 1.024x768 με 16K χρώματα. Φυσικά, θα υπάρχει η καθιερωμένη πια Fog Of War, ενώ επίσης θα υπάρχει εναλλαγή του φωτισμού ανάλογα με το τι ώρα είναι στο παιχνίδι. Ακόμα, η NMG υπόσχεται ένα πολύ όμορφο γραφικό κόσμο με animated ποτάμια, θάλασσες, καταρράκτες, δέντρα κ.ά., καθώς και πολύ όμορφη κίνηση στα sprites των units σας. Επίσης, θα υπάρχουν πολύ όμορφα εφέ από καπνούς και φωτιές που μπορούν να δημιουργηθούν πάνω στη μάχη. Τέλος, σημειώστε ότι υπάρχουν videos συνολικής διάρκειας 23 λεπτών, που θα εμφανίζονται στο ενδιάμεσο των αποστολών της campaign.

Στο Multiplayer μέρος του παιχνιδιού, τώρα, θα μπορείτε να παίξετε μέσω Internet ένα από τα σενάρια-χάρτες που προαναφέρθηκαν, με μέγιστο αριθμό παικτών τους επτά. Φυσικά, αν βαρεθείτε τους έτοιμους χάρτες, το παιχνίδι συνοδεύει ένας map-editor για να φτιάξετε τους δικούς σας χάρτες και σενάρια.

Το παιχνίδι, που αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στις επόμενες εβδομάδες, θα απαιτεί Pentium 166MHz, 32MB RAM, κάρτα οθόνης 1MB, CD-ROM εξαπλής ταχύτητας, 100MB στο σκληρό δίσκο καθώς και διάφορα προγράμματα, που όμως θα συμπεριλαμβάνονται στο CD του τίτλου.

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου

PC

Adventure & RPGs

UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη





ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND της LucasArts

Μήπως κάτι πάει να αλλάξει στο χώρο των adventures; Προσωπικά δεν το πιστεύω, τουλάχιστον για τα επόμενα ένα με δύο χρόνια. Ο λόγος είναι πολύ απλός και τον έχω τονίσει επανειλημμένα. Για να φτιαχτεί ένα adventure game πρώτης γραμμής απαιτούνται τουλάχιστον δύο χρόνια ολοκληρωτικής απασχόλησης. Αυτό σημαίνει ότι, για να δούμε αντίστοιχης ποιότητας adventures, πρέπει οι εταιρίες που θα τα φτιάξουν να ξεκινήσουν από τώρα. Πληροφορίες για ανάλογες προετοιμασίες δεν φαίνεται να υπάρχουν, εκτός από μερικές εκπλήξεις στις οποίες θα αναφερθούμε στη συνέχεια. Ετσι, με σχεδόν μαθηματικό τρόπο, συμπεραίνουμε ότι η αναγέννηση των adventures στην Αμερική, αν ποτέ αυτή υπάρξει, θα χρειαστεί περίπου τρία χρόνια ακόμη.

Οπως ήδη έχουμε αναφέρει, θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο το νέο Monkey Island με τον τίτλο ESCAPE FROM MONKEY ISLAND!. Αναφερθήκαμε σε αυτό διεξοδικά στο προηγούμενο τεύχος. Θα είναι ένα adventure που σίγουρα θα γιατρέψει τους πληγωμένους adventurers για αρκετό καιρό. Δεν φτάνει όμως μόνο αυτό για να αλλάξει η κατάσταση που ήδη έχει δημιουργηθεί. Χρειάζονται πολύ περισσότερα adventures πρώτης γραμμής. Σαν θείο δώρο, λοιπόν, "έσκασε" η επόμενη είδηση, η οποία αφορά στον κόσμο των Myst και Riven.

Εγραφα πριν από δύο τεύχη για τον "Spyder", έναν υπάλληλο της Cyan, ο οποίος κάθε τόσο εμφανίζει στο Internet νέα της εταιρίας προτού αυτή τα κυκλοφορήσει επίσημα, και για την πληροφορία που έδωσε ότι ετοιμάζεται ένα "νέο" real time 3D Myst. Πριν από λίγες ημέρες, λοιπόν, στις 7-8 Μαΐου, μία είδηση σχετικά με το Myst προκάλεσε σάλο και έκανε αμέσως το γύρο του κόσμου. Ετοιμάζεται η συνέχεια των Myst και Riven, η οποία θα έχει τον τίτλο Myst III: Exile!!! Ναι, διαβάζετε σωστά. Το παιχνίδι ετοιμάζει η Presto Studios και η είδηση αποκαλύφθηκε από τους υπευθύνους δύο fan sites των παιχνιδιών της Cyan, των RivenGuild (http://www.rivenguild.com/) και Riven: The Unofficial Homepage (http://members.aol.com/mystsequel/), οι οποίοι προσκλήθηκαν ειδικά στα γραφεία της εταιρίας για να δουν το νέο παιχνίδι και να εκφράσουν τη γνώμη τους. Αυτοί, όπως είναι φυσικό, έπαθαν πλάκα, έγραψαν στην πρώτη σελίδα των sites τους τη σχετική είδηση, δημοσιεύοντας μάλιστα ο καθένας και από μία διαφορετική αποκλειστική φωτογραφία του παιχνιδιού. Τρεις ημέρες αργότερα, στις 11 Μαΐου, η Presto Studios ανακοίνωσε και επίσημα στο site της (http://www.presto.com/) την είδηση για τη δημιουργία του παιχνιδιού, και έτσι αυτή έγινε αμέσως ευρύτερα γνωστή σε όλα τα game sites στο Internet. Το παιχνίδι παρουσιάστηκε και επίσημα στην E3, όπου μάλιστα έκανε πολύ μεγάλη αίσθηση. Ηδη άνοιξε και το επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.myst3.com/ Στη διεύθυνση αυτή μπορείτε να διαβάσετε ό,τι νέο θέλετε σχετικά με το παιχνίδι.



Το προσωρινό site του MYST 3: EXILE στο Internet

Φυσικά, τα ερωτήματα που δημιούργησε η είδηση αυτή είναι αρκετά, και έτσι λίγες μέρες αργότερα η Cyan έδωσε στη δημοσιότητα μία δική της επίσημη ανακοίνωση που εν μέρει αποσαφηνίζει το τι ακριβώς συμβαίνει. Ετσι, ξεκαθαρίζεται ότι θα έχουμε μέσα στα δύο επόμενα χρόνια τρία νέα παιχνίδια, βασισμένα στον κόσμο των Myst και Riven. Πρώτο θα είναι το Real Myst ή Myst Dimension ή Myst 3D (δεν έχει αποφασιστεί ακόμη ο τίτλος του), το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2000. Το παιχνίδι δημιουργούν η Cyan μαζί με την ιαπωνική (!) εταιρία Sunsoft. Θα είναι σε πλήρες real time 3D περιβάλλον και σύμφωνα με φήμες μάλλον θα υπάρχει και τουλάχιστον ένας νέος κόσμος-βιβλίο στο παιχνίδι. Μετά θα ακολουθήσει το Myst III: Exile, που ετοιμάζει η Presto Studios και θα εκδώσει η Mattel Interactive. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2001 και θα είναι η επίσημη συνέχεια των Myst και Riven. Τέλος, ετοιμάζεται από την Cyan και το MUDPIE, αλλά γι' αυτό ελάχιστα πράγματα έχουν γίνει γνωστά. Θα στηρίζεται και αυτό στον περίφημο κόσμο των D'ni και θα αφορά σε μία περιπέτεια, ένα ταξίδι που δεν τελειώνει ποτέ. Λέγεται ότι αυτό το παιχνίδι, που θα στηρίζεται στο μυστήριο και την εξερεύνηση, θα παίζεται μόνο on-line.



MYST 3: EXILE της Presto Studios



Τα Myst και Riven έχουν πουλήσει μέχρι τώρα περισσότερα από 10.000.000 αντίτυπα και έχουν αποδώσει συνολικά έσοδα περίπου 90.000.000.000 δρχ., νούμερα που κυριολεκτικά ζαλίζουν. Αυτό που δεν ξέραμε μέχρι τώρα είναι ότι η Cyan έχει πουλήσει στη Mattel τα δικαιώματα για την όποια συνέχεια των Myst and Riven, και έτσι το Myst 3: Exile θα είναι αποκλειστικό δημιούργημα της Presto Studios. Το μεγάλο ερώτημα που προκύπτει από τα προαναφερόμενα είναι αν θα κατορθώσει η εταιρία, εκτός από την ποιότητα των γραφικών, όπου -όπως δείχνουν οι πρώτες εικόνες- έχει κάνει τρομερή δουλειά, να αποδώσει τον κόσμο και την ατμόσφαιρα που είχαν τα Myst και Riven, έναν κόσμο μυστηρίου και "απόκοσμης" επιστήμης. Και πολύ περισσότερο αν θα κατορθώσει ο σχεδιασμός της δράσης του παιχνιδιού να πλησιάζει, αν δεν μπορεί να ξεπεράσει, τη μοναδική σε ποιότητα δράση των δύο προαναφερθέντων παιχνιδιών. Ο χρόνος θα δείξει τι μέλλει γενέσθαι. Προσωπικά είμαι πολύ επιφυλακτικός, αλλά εύχομαι το καλύτερο δυνατόν.

Η ιστορία του Myst III: Exile θα περιέχει πέντε νέες εποχές (ages) που πρέπει να εξερευνήσετε. Θα αντιμετωπίσετε έναν νέο "κακό" που ζητά εκδίκηση από τον Atrus και την Catherine, επειδή τα παιδιά τους, Sirrus και Achenar, κατέστρεψαν τον κόσμο του. Τη φωνή του "κακού" θα "δώσει" ο βραβευμένος από την Αμερικανική Ακαδημία Brad Dourif (Φωλιά του Κούκου).

Μια και ο λόγος για την Presto Studios, σύμφωνα με πληροφορίες που η ίδια επέτρεψε να διαρρεύσουν, έχει ήδη ολοκληρώσει το σενάριο για το Journeyman Project 4, έχει ετοιμάσει το βασικό σχεδιασμό της δράσης του, έχει φτιάξει ένα demo του, αλλά προς το παρόν έχει βάλει το παιχνίδι στην κατάψυξη. Ασχολείται ήδη με το Myst 3, ενώ ετοιμάζει και μία νέα σειρά, την οποία, κατά την εταιρία, θα αγαπήσουν όσοι αγάπησαν τα Journeyman games. Περισσότερα νέα στο μέλλον.

Η LucasArts ανακοίνωσε ότι μέσα στον Μάη θα δώσει στη δημοσιότητα τις πληροφορίες για ένα νέο παιχνίδι της, ενώ προς το τέλος του μηνός θα ανακοινώσει ακόμη οκτώ παιχνίδια! Μακάρι μερικά από αυτά να είναι adventures.

Στην Ε3 ένα νέο adventure έκλεψε τις καρδιές όλων όσοι το είδαν, αρκετοί μάλιστα το ψήφισαν ως το καλύτερο adventure της έκθεσης. Πρόκειται για το STUPID INVADERS που ετοιμάζει η Xilam και θα κυκλοφορήσει η Ubi Soft. Λέγεται ότι περιέχει τρομερό χιούμορ - όσοι το είδαν έκλαψαν από τα πολλά γέλια. Ο δημιουργός του παιχνιδιού, Sebastien Hamon, δηλώνει ότι έχει προσπαθήσει να δημιουργήσει το πιο "χαζό" παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει στο χώρο των υπολογιστών. Η ιστορία του περιστρέφεται γύρω από ένα vampire και ένα κλειδί!



ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN της Electronic Arts

Ξέρω ότι μερικοί θεωρείτε τις βαθμολογίες μου υπερβολικές. Ετσι, ίσως νομίζετε ότι βαθμολόγησα το THE LONGEST JOURNEY υπό το κράτος ενθουσιασμού και ότι το παιχνίδι, όσο καλό και αν είναι, δεν αξίζει τέτοιας βαθμολογίας. Στο προηγούμενο τεύχος παρουσίασα τη βαθμολογία του Internet site ACTIVE WIN για το παιχνίδι. Σειρά έχει η βαθμολογία του Internet site BARRYS WORLD, το οποίο βαθμολογεί το The Longest Journey με 10 στα 10. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να διαβάσετε το πολύ αναλυτικό εν λόγω review στη διεύθυνση http://www.barrysworld.com/news/reviews/tlj/

Η France Telecom Multimedia σε συνεργασία με τις Index και Chanel+ Multimedia θα κυκλοφορήσει τα Paris 1313 και Louvre: The Final Curse. Τα adventures αυτά που, σύμφωνα με φήμες, συνεχίζουν τη γνωστή σειρά της Cryo, θα κυκλοφορήσει η Microids. Σημειώστε ότι η τελευταία ετοιμάζει ήδη και το Dracula Resurrection II. Το Dracula Resurrection, που ήδη έχουμε παρουσιάσει, κατόρθωσε στην Ε3 να κάνει τους Αμερικανούς να παραμιλάνε για την ποιότητα των γραφικών του.

Το Ultima Online 2 τελικά άλλαξε όνομα και από εδώ και πέρα θα ονομάζεται ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN. Μπορεί η Origin να τελείωσε οριστικά ως εταιρία, η ομάδα όμως που το ανέπτυξε αποφάσισε να του δώσει το όνομα αυτό ως φόρο τιμής απέναντι στον Richard Garriott και στην εταιρία που αυτός δημιούργησε, τη μυθική πια Origin.

Τα demos των RPGs Arcatera: The Dark Brotherhood της Westka Entertainment και Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura της Troika Games δείχνουν εξαιρετικά. Περιμένω με αγωνία να τα δω κανονικά.

Το IN COLD BLOOD της Revolution Software που θα κυκλοφορήσει από τη Ubi Soft, σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου του δημιουργού του Charles Cecil, θα δίνει τη δυνατότητα σε όσους δεν επιθυμούν τους πυροβολισμούς, να ακολουθούν εναλλακτικούς δρόμους για να το τελειώσουν. Ο ίδιος χαρακτηρίζει το παιχνίδι "adventure/action" και όσοι το είδαν συμφωνούν ότι είναι πολύ εντυπωσιακό.

Η Interplay ανακοίνωσε ένα νέο Fallout, το Fallout: Tactics και αμέσως έγινε χαμός από τους φανατικούς των δύο προηγούμενο RPGs της σειράς. Ελα όμως που το Fallout: Tactics είναι ένα squad-based, third person tactical COMBAT game με RPG ανάπτυξη χαρακτήρων και mission-based storyline", το οποίο απευθύνεται κυρίως στους multiplayer gamers! Θα στηρίζεται σε ένα νέο σύστημα μαχών, το οποίο έχει επεξεργαστεί η εταιρία και ονομάζει "Continuous Turn-Based Actions System". Σε αυτό η δράση, όπως το να πυροβολήσεις, θα στηρίζεται σε Action Points, τα οποία θα ανανεώνονται όσο περνάει η ώρα. Εσείς θα χειρίζεστε τον επικεφαλής της ομάδας, που αποκαλείται Brotherhood of Steel warriors.

WEB MASTER

ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ **ΥΦΑΝΕΤΕ** ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΜΜΑΤΙ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ **ΙΣΤΟ** ΤΟΥ INTERNET;

ΣΑΣ ΣΥΓΚΙΝΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ** ΜΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗΣ **WEB PAGE**;

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΟΙ **ΑΡΑΧΝΕΣ** ΚΑΙ ΟΧΙ ΟΙ ΜΥΓΕΣ ΤΟΥ **WORLD WIDE WEB**;

Αν οι απαντήσεις και στις τρεις ερωτήσεις είναι καταφατικές, τότε...

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ WEB PAGES ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ...

1.500.000 δρχ.!

ΓΡΑΨΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ "ΣΕΛΙΔΑ"

2000



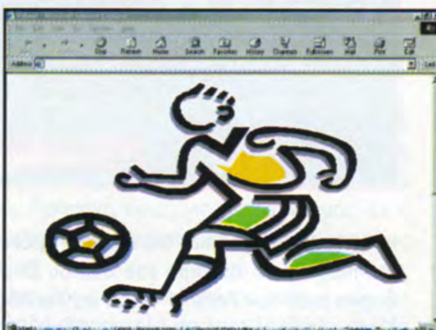
Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

BEST SPORTS PAGE



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

BEST GAMES PAGE



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ..ΕΠΩΝΥΜΟ..ΗΛΙΚΙΑ..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..ΠΕΡΙΟΧΗ..

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..E-MAIL ADDRESS..

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL:..

ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ ΣΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

❑ BEST PERSONAL PAGE ❑ BEST SPORTS PAGE ❑ BEST GAMES PAGE

(Αν θέλετε να συμμετάσχετε σε περισσότερες από μία κατηγορίες, θα πρέπει να στείλετε ξεχωριστό κουπόνι και όχι φωτοτυπία του!)

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

ΤΑ "BEST OF" ΤΗΣ DESPEC

Καλά παιχνίδια σε... τιμή ευκαιρίας

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Η γνωστή εταιρία διάθεσης software Despec Multimedia (Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000) επανακυκλοφόρησε στην ελληνική αγορά μερικούς παλαιότερους τίτλους υπό τη γενικότερη επωνυμία "Best Of". Πρόκειται για παλαιότερα παιχνίδια που έχουν περιέλθει στην ιδιοκτησία της Infogrames, η οποία τα επανακυκλοφόρησε. Οι τίτλοι της σειράς "Best Of" χωρίζονται σε 4 επιμέρους κατηγορίες: Action, Strategy, Simulation και Adventure. Στα χέρια μας έπεσαν οι εξής τίτλοι -ανά κατηγορία- για τους οποίους θα σας θυμίσουμε μερικά στοιχεία (ξεκινάμε την παρουσίαση κατ' αλφαβητική σειρά).

➤ **BLOOD II: THE CHOSEN:** Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των actions και οι φίλοι του είδους σίγουρα θα το θυμούνται. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και η ατμόσφαιρά του πολύ παραστατική. Περιλαμβάνει περισσότερα από 30 γεμάτα δράση επίπεδα και άφθονο αίμα, που ρέει (με τέτοιον τίτλο άλλωστε...). Επιπλέον δεν θα μείνετε παραπονεμένοι ούτε από τα όπλα ούτε από τα πυρομαχικά που θα βρείτε στο δρόμο σας.

Το Blood 2: The Chosen είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 104 του "PC Master" και είχε αξιολογηθεί με 87%.

Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 64MB RAM, 4x CD-ROM

➤ **HEART OF DARKNESS:** Το παρόν ανήκει στην κατηγορία των adventures. Πρόκειται για παιχνίδι το στήσιμο του οποίου θυμίζει έντονα αυτό των Another World και FlashBack. Κεντρικός ήρωας ο Andy, ο οποίος ξεκινάει μία μαγική αναζήτηση για την εύρεση του αγαπημένου σκύλου του Whisky. Μία αναζήτηση η οποία θα τον μεταφέρει σε έναν μαγευτικό κόσμο και θα τον φέρει πολλές φορές προ εκπλήξεων. Δεν πρόκειται για κάτι τρομερό, αλλά σίγουρα είναι συμπαθητικό παιχνίδι.

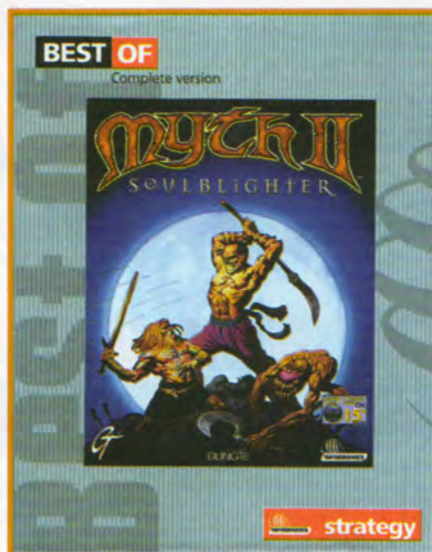
Το Heart of Darkness είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 100 του "PC Master" και είχε αξιολογηθεί με 69%.

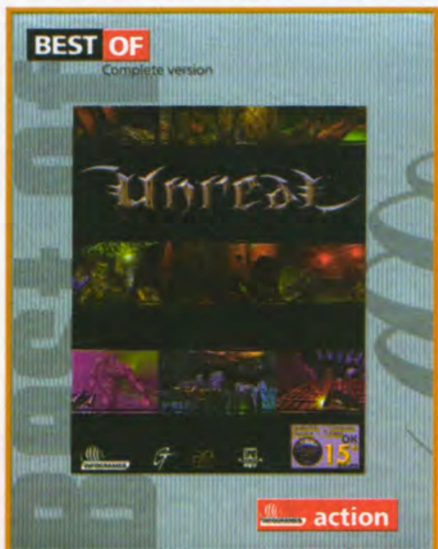
Απαιτήσεις: 486 DX2/66MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM

➤ **MEN IN BLACK:** Το παιχνίδι συγκαταλέγεται στην κατηγορία των actions και αποτελεί τη μεταφορά της ομότιτλης ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας. Μέσω του παιχνιδιού εισέρχεστε στην ομάδα των M.I.B. και συμμετέχετε στην πιο περίεργη αποστολή τους. Φυσικά, θα πρέπει πρώτα να περάσετε από ανάλογη εκπαίδευση, πριν να ξεκινήσετε την αποστολή σας. Το παιχνίδι επιπλέον περιλαμβάνει 3D μοντέλα των τριών κεντρικών ηρώων της ταινίας (Will Smith, Tommy Lee Jones και Linda Fiorendino).

Απαιτήσεις: 486 DX/166MHz, 16MB RAM, 8x CD-ROM

➤ **MYTH 2 SOULBRINGER:** Το Myth 2 ανήκει στην κατηγορία των strategy παιχνιδιών της συλλογής. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο διαδραματίζεται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Εναν κόσμο περιτριγυρισμένο από σκοτεινές δυνάμεις και γεμάτο μυθικά πλάσματα. Στο παιχνίδι θα κληθείτε να ανταποκριθείτε σε πολλές αποστολές και να λάβετε μέρος σε πολλές μάχες. Τα δε γραφικά του είναι πολύ καλά.





Το Myth 2 Soulbringer είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 104 του "PC Master" και είχε αξιολογηθεί με 85%.

Απαιτήσεις: Pentium 133MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

➤ **THE WAR OF THE WORLDS:** Το εν λόγω παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των strategies και βασίζεται στην ομώνυμη ιστορία επιστημονικής φαντασίας του H.G. Wells και το διεθνώς best-selling album του Jeff Wayne. Παρ' ότι ανήκει στην κατηγορία των strategies, περιέχει αρκετά στοιχεία δράσης. Σκοπός σας είναι να υπερασπιστείτε τη Γη από την εισβολή των εξωγήινων δυνάμεων, οι οποίες επιχειρούν εισβολή. Επιπλέον θα βρείτε 60 λεπτά αυθεντικής μουσικής από τον J. Wayne, η οποία συμπληρώνει τη σκοτεινή και δυναμική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Το The War of the Worlds είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 107 του "PC Master" και είχε αξιολογηθεί με 96%.

Απαιτήσεις: Pentium 133MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

➤ **TOTAL AIR WAR:** Ενας τίτλος που ανήκει στη κατηγορία των simulations, αλλά περιέχει και πολλά στοιχεία strategy. Δεν θα καθίσετε απλώς στο cockpit ενός αεροπλάνου, αλλά θα έχετε πρόσβαση σε καθετί που αφορά στη μάχη και τις μονάδες που παίρνουν μέρος σε αυτήν. Ενας τίτλος που απέσπασε μεν μερικά κολακευτικά σχόλια, αλλά δεν συγκίνησε πολύ κόσμο.

Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM

➤ **UNREAL:** Νομίζω πως εδώ τα σχόλια περιττεύουν. Ενα από τα καλύτερα action games (ταυτόχρονα και η κατηγορία όπου ανήκει), που έκανε πολλούς φίλους του Quake να αλλάξουν... συνήθειες. Με εκπληκτικά γραφικά, άψογο gameplay, υπέροχο ήχο και εν γένει εκ-



πληκτική ατμόσφαιρα, είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή κάποιου που του αρέσουν τα παιχνίδια του είδους. Χαρακτηριστικά σας αναφέρω ότι ακόμη και σήμερα μπορεί να σταθεί με αξιοπρέπεια μπροστά στα ανάλογα σύγχρονα.

Το Unreal είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 97 του "PC Master" και είχε αξιολογηθεί με 93%.

Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 32MB RAM, CD-ROM

➤ **WARGASM:** Αλλο ένα παιχνίδι από την κατηγορία των actions. Η δράση του εκτυλίσσεται στη δίνη ενός παγκόσμιου πολέμου, ο οποίος έχει ξεσπάσει εξαιτίας μίας βλάβης στο κεντρικό σύστημα διαχείρισης όπλων. Ενα σύστημα που δημιουργήθηκε για να προασπίσει τη διατήρηση της παγκόσμιας ειρήνης. Εσείς φυσικά είστε αυτός που θα τα βάλει με όλους και με όλα, προκειμένου να επαναφέρετε τις χαμένες ισορροπίες.

Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Infogrames
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000
Τιμή: 7.200 δρχ.

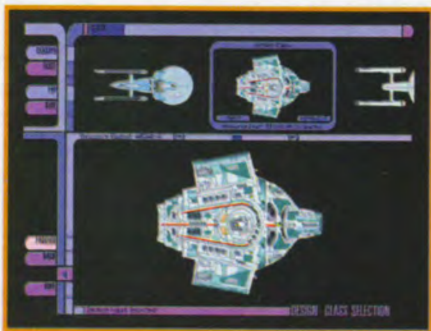
DELUXE STAR TREK: STARSHIP CREATOR

Φτιάξτε τα δικά σας αστρόπλοια του Star Trek

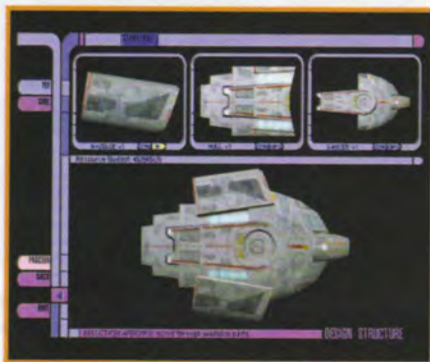
Του Ηλία Καφούρου



Ο τίτλος αυτός αποτελεί ένα "must" για τους φίλους της σειράς Star Trek. Τώρα πλέον έχετε την ευκαιρία να δημιουργήσετε το αστρό-



Αρχικά θα επιλέξετε το είδος του σκάφους που θα κατασκευάσετε.



Εδώ επιλέγετε τα επιμέρους κομμάτια του αστρόπλοιού σας.

πλοιο των ονείρων σας. Θα δημιουργήσετε το πλοίο σύμφωνα με τις δικές σας παραμέτρους και θα το εξοπλίσετε σύμφωνα με τα γούστα σας. Προσοχή, όμως, γιατί ο εξοπλισμός και η κατασκευή εξαρτώνται και από το βάρος της τσέπης σας. Οπότε ανάλογα με το σκοπό της αποστολής σας, εξοπλίζετε το σκάφος σας. Αν δηλαδή η αποστολή σας περιλαμβάνει πολλές μάχες, θα πρέπει να προσέξετε τον οπλισμό που θα επιλέξετε. Αν πάλι είναι ερευνητικού χαρακτήρα, θα πρέπει να αγοράσετε πολύ καλό



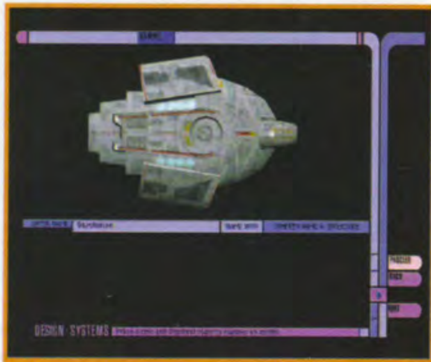
Ωπ, ο Β. Τουλιάς παρών και σε αυτόν το τίτλο!

επιστημονικό εξοπλισμό. Τέλος, μπορείτε να δώσετε και ένα όνομα της επιλογής σας σε αυτό.

Στη συνέχεια, βέβαια, θα πρέπει να επιλέξετε το πλήρωμα που θα επανδρώσει το σκάφος σας, ανάμεσα από τους 100 χαρακτήρες του Star Trek ή, αν θέλετε, μπορείτε να επιλέξετε τον εαυτό σας ή και τους φίλους σας. Πώς; Μα, φυσικά, με το να εισαγάγετε μία σκαναρισμένη φωτογραφία μέσω του ειδικού editor του παιχνιδιού. Μάλιστα, ο τελευταίος τρόπος είναι σαφώς πιο οικονομικός. Αφού λοιπόν τελειώσετε με τα "διαδικαστικά", μπορείτε να... απογειωθείτε και να δείτε το πώς θα τα καταφέρει το σκάφος που δημιουργήσατε. Θα μπορέσει άραγε να σας εξασφαλίσει δόξα και τιμή ή θα γίνει έρμαιο στις άγριες διαθέσεις των Klingons; Αυτό θα το διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι.

Συγκεντρωτικά ο τίτλος διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Δυνατότητα να δημιουργήσετε το δικό σας αστρόπλοιο, επιλέγοντας το είδος του μέσα από 10 τύπους οχημάτων.
- Δυνατότητα να εγκαταστήσετε τα δικά σας συστήματα και τον εξοπλισμό σας και φυσικά να επιλέξετε το πλήρωμα που θα σας πλαισιώσει.
- Δυνατότητα να στείλετε τα πλοία σας σε αποστολές. Μάλιστα, αν θέλετε, μπορείτε να



Φυσικά, θα πρέπει να του δώσετε όνομα.

στείλετε δύο αστρόπλοια ταυτόχρονα στην ίδια αποστολή. Οι αποστολές συνολικά αριθμούν τις 30.
- Stealth mode: Μπορείτε να "τρέχετε" τις αποστολές σας ενώ κάνετε κάτι άλλο παράλληλα.
- Δυνατότητα εισαγωγής εικόνων (μορφής jpeg) και δημιουργίας χαρακτήρων με αυτές.
- Ανεπτυγμένο σύστημα AI.

Εν κατακλείδι, πρόκειται για έναν τίτλο, ο οποίος απευθύνεται πρωτίστως στους φίλους της σειράς Star Trek. Αλλά και όσοι κρύβετε μέσα σας το "μικρόβιο" της δημιουργίας, είναι βέβαιο πως δεν θα μείνετε ασυγκίνητοι. Σε συνδυασμό μάλιστα με τις πολύ χαμηλές απαιτήσεις που έχει, καθίσταται προσιτό σε όλους του χρήστες. Επιπλέον έχετε και το πλεονέκτημα ότι μπορείτε να δείτε την ανταπόκριση των "δημιουργιών" σας σε συνθήκες πτήσης. Ποιος ξέρει; Ισως το επόμενο αστρόπλοιο που θα παρουσιαστεί σε κάποιο μελλοντικό Star Trek να είναι αυτό που σχεδιάσατε και δημιουργήσατε εσείς.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Zablac Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, 24MB RAM, 4x CD-ROM drive, 25 MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ.

EVOLUTION CONTROL SYSTEM

Virtual Joystick

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε παρουσιάσει μία άλλη πρωτοποριακή πρόταση της Gamester στο χώρο των gaming pads, το Evolution Motion Sensitive Control Pad. Το ριζοσπαστικό όμως περιφερειακό της Gamester είναι το Evolution Control System, που θα παρουσιάσουμε στο παρόν τεύχος. Πρόκειται για ένα σύστημα που αποτελείται από δύο κομμάτια: ένα γάντι, το Reactor και ένα ιδιόμορφο pad, το επονομαζόμενο Gripstick. Δείτε τη φωτογραφία για να καταλάβετε τι εννοούμε. Μέχρι εδώ καλά. Ας δούμε όμως τι είναι αυτό που κάνει το Evolution Control System τόσο πρωτοποριακό. Το γάντι (Reactor) του συστήματος ανιχνεύει την κίνηση του χεριού του χρήστη και τη μετατρέπει στην αντίστοιχη ενέργεια (μπροστά, πίσω, αριστερά, δεξιά). Ετσι, φορώντας το γάντι και μετακινώντας το χέρι σας στους δύο άξονες, ουσιαστικά υποκαθιστάτε το μοχλό του κλασικού joystick. Το δεύτερο κομμάτι του συστήματος, το GripStick, χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το γάντι (περιλαμβάνοντας 7 πλήκτρα για διάφορες λειτουργίες) αλλά και ανεξάρτητα από αυτό, ως απλό gamepad, αφού στο επάνω μέρος του υπάρχει επιπλέον και D-pad.

Ας δούμε όμως αναλυτικά τι περιλαμβάνει το Evolution Control System.



Στο γάντι Reactor:

- Μία ροδέλα καθορισμού του άξονα ισορροπίας.
- Δύο ροδέλες ρυθμίσεως της ευαισθησίας (μία ανά άξονα Χ, Υ),
- Ενα πλήκτρο reset για τον καθορισμό του σημείου ισορροπίας.

Στο GripStick:

- Ενα D-pad
- 7 πλήκτρα, από αυτά 3 στα δάκτυλα και 4 στο πάνω μέρος.
- Διακόπτη επιλογής λειτουργίας σε Windows ή σε DOS mode.
- Διακόπτη αντιμετάθεσης αξόνων (τον Χ με τον Υ).



Μπορείτε να κάνετε download τους τελευταίους drivers του Evolution Control System στη διεύθυνση www.leda.co.uk/radica/tech.html.

Ανοίγοντας το κουτί της συσκευασίας και παίρνοντας στα χέρια μου το Evolution Control System, η πρώτη εντύπωση δεν μπορώ να πω ότι ήταν θετική. Η ελαφριά κατασκευή και η γενικότερη εμφάνιση του συστήματος μου έδιναν την εντύπωση ενός εύθραυστου εργαλείου, που δεν σηκώνει και ιδιαίτερη κακομεταχείριση. Δυστυχώς, η αρνητική εικόνα επεκτείνεται και στο documentation του Evolution Control System, το οποίο περιλαμβάνει ένα ασπρόμαυρο φυλλάδιο επτά σελίδων με τα εντελώς απαραίτητα στοιχεία για την εγκατάσταση στο υπολογιστή. Αν και οι οδηγίες είναι επαρκείς για τη σύνδεση και το αρχικό setup, εντούτοις λείπουν βασικά στοιχεία περιγραφής, δυνατοτήτων, troubleshooting, ενώ όσα υπάρχουν είναι γενικόλογα και όχι ιδιαίτερα σαφή. Αφού λοιπόν, ύστερα από αρκετή ώρα και πέντε-έξι προσπάθειες κατάφερα να κάνω σωστά το calibration, ξεκίνησα το Michelin Rally Masters για να δω τι μπορεί να καταφέρει στην πράξη το Evolution Control System. Ορισα το controler ως "8-button joypad" (σας συστήνω τη συγκεκριμένη επιλογή για καλύτερη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της συσκευής), επέλεξα πίστα και αυτοκίνητο και... ξεκίνησα τον αγώνα. Η αλήθεια είναι ότι απαιτήθηκε αρκετός χρόνος μέχρι να συνηθίσω την έλλειψη οποιουδήποτε σταθερού σημείου αναφοράς, καθώς κάθε μετακίνηση του χεριού μου (στον αέρα) αντιστοιχούσε σε άμεση αντίδραση του αυτοκινήτου. Οταν όμως τα κατάφερα, ανακάλυψα ότι το Evolution Control System κάθε άλλο παρά ένα ευφάνταστο gadget μπορεί να χαρακτηριστεί. Είναι ένα χρήσιμο και εύκολο στη χρήση εργαλείο, το οποίο μάλιστα προσφέρει πολύ καλύτερη αμεσότητα σε σχέση με το joystick ή ένα απλό τιμόνι. Οσο για το θέμα της ελαφριάς κατασκευής, παρακάμπτεται αμέσως, αφού εκ των πραγμάτων η χρήση του δεν μπορεί να είναι σκληρή (πιο γρήγορα θα κουραστεί το χέρι σας παρά το χειριστήριο).

Συνολικά, πρόκειται για μία ευχάριστη έκπληξη στο χώρο των gaming περιφερειακών, η οποία προσφέρει άμεσο χειρισμό στα περισσότερα παιχνίδια και συστήνεται ανεπιφύλακτα κυρίως για τίτλους simulation.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Gamester
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, DirectX 6.0, ύπαρξη 15-pin Gameport
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 25.900 δρχ.

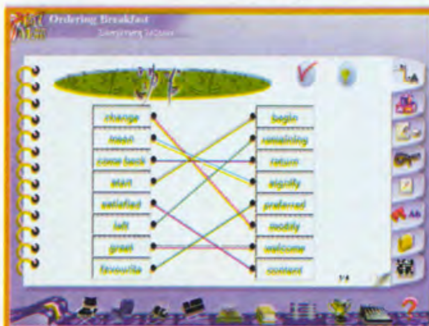
TELL ME MORE

Μίλα μου... εγγλέζικα

Του Πέτρου Παπαθανασίου
Petros@compupress.gr

Στο αφιέρωμα του τεύχους 122 στα εκπαιδευτικά προγράμματα "made in Greece" είχαμε αφιερώσει ξεχωριστό κομμάτι στο συγκεκριμένο τίτλο της εταιρίας Επαφος. Τελικά, το πολύ καλό "Tell me More" αξίζει κάμποσες γραμμές παραπάνω, τις οποίες θα του αφιερώσουμε σε αυτό το "PC Flash".

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκμάθησης/εξάσκησης στη χρήση της αγγλικής γλώσσας.



Αντιστοιχίστε τα συνώνυμα για να κάνετε τις φατσούλες να χαμογελάσουν.

Για να είμαστε όμως πιο ακριβείς, δεν μιλάμε για έναν μοναδικό τίτλο, αλλά για μία ολοκληρωμένη σειρά προγραμμάτων χωρισμένη σε τέσσερα μέρη: τρία ανάλογα με το επίπεδο γνώσης των αγγλικών (αρχάριοι, μεσαίο επίπεδο, προχωρημένοι) συν ένα ειδικευμένο καθαρά στην επικοινωνία με τον ξένο εμπορικό και επιχειρηματικό κόσμο. Σε κάθε επίπεδο περιλαμβάνονται: λεξιλόγιο 1.500 λέξεων, περισσότερες από 120 ώρες γλωσσικής μελέτης, 500 προτάσεις και 2.000 λέξεις με φωνητική αναγνώριση, για τις οποίες προσφέρονται περίπου 35 ώρες εξάσκησης στη συνομιλία. Βλέπουμε, λοιπόν, ότι το "Tell me More" δεν σταματά στην ξερή εκμάθηση του γραπτού λόγου και της γραμματικής, αλλά χρησιμοποιώντας τις multimedia δυνατότητες των υπολογιστών προχωρεί και στην εξάσκηση στη χρήση της σωστής προφοράς.

Το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται πλήρως τα εργαλεία που προσφέρει στην εκπαίδευση ο υπολογιστής. Ετσι, η διδασκαλία γίνεται με ιδιαίτερη "ζωντάνια" μέσω ευχάριστων παιχνιδιών αλλά και ασκήσεων ανάλογων με εκείνες που

Αν στον ελεύθερο χρόνο σας αγαπάτε να λύνετε σταυρόλεξα, το "Tell me More" έχει προβλέψει και για εσάς... Μόνο που πρέπει να γνωρίζετε αγγλικά.

βρίσκουμε στις εξετάσεις για τα διπλώματα της αγγλικής γλώσσας. Το περιβάλλον είναι καθαρά γραφικό και εμπλουτίζεται από βίντεο (MPEG και AVI) και αρκετό ηχητικό υλικό. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά το περιεχόμενο του τίτλου.

Από την κεντρική σελίδα, η οποία απεικονίζει την αίθουσα ενός κινηματογραφικού στούντιο, ο χρήστης κάνοντας κλικ στα διάφορα αντικείμενα που βλέπει αποκτά πρόσβαση στα επιμέρους κομμάτια του προγράμματος. Ως προς την εκμάθηση και την εξάσκηση στη χρήση της αγγλικής γλώσσας υπάρχουν οι εξής επιλογές:

• Ασκήσεις

Το "Tell me More" περιλαμβάνει έναν επαρκή αριθμό ασκήσεων, στις οποίες καλείται ο χρήστης να αντιστοιχίσει συνώνυμες λέξεις, να συμπληρώσει τα κενά με τις κατάλληλες λέξεις για να ολοκληρωθεί μία πρόταση ή μία παρά-



Οσο προχωρείτε στην παρακολούθηση των μαθημάτων τόσο γεμίζουν τα αντίστοιχα φυαλίδια. Μια καλή εποπτική εικόνα της προόδου σας.

γραφος, να συσχετίσει εικόνες και λέξεις, να βάλει στη σωστή σειρά έναν αριθμό δοσμένων λέξεων ώστε να φτιάξει μία ολοκληρωμένη πρόταση, να βρει τη σωστή ορθογραφία. Πέρα όμως από τις κλασικού τύπου ασκήσεις, υπάρχουν και δύο παιχνίδια που βοηθούν στην εκμάθηση με ευχάριστο τρόπο. Αυτά είναι τα: κρεμάλα και σταυρόλεξο.

• Λεξιλόγιο-Γραμματική

Εκμάθηση των κανόνων της γραμματικής και του λεξιλογίου μέσω ενός virtual βιβλίου που χωρίζεται σε κεφάλαια, με το καθένα να ασχολείται με κάποιον γραμματικό κανόνα ή κανόνα λεξιλογίου, τον οποίο παρουσιάζει με ιδιαίτερα σαφή τρόπο μέσω επαρκών παραδειγμάτων και ανάλογων εικόνων.

• Διάλογος

Εκμάθηση της σωστής προφοράς, μέσω φωνητικών ασκήσεων, όπου ο χρήστης καλείται να εκφωνήσει συγκεκριμένες προτάσεις στα αγγλικά κι έπειτα "βαθμολογείται" το επίπεδο της προφοράς του. Η συγκεκριμένη εκμάθηση συνοδεύεται από κατάλληλα βίντεο, τα οποία προσδίδουν έναν ευχάριστο τόνο στη συγκεκριμένη διαδικασία.

• Ασκηση Προφοράς

Οπως η ανωτέρω επιλογή, μόνο που τώρα ο χρήστης επιλέγει την πρόταση στην οποία θεωρεί ότι χρειάζεται περισσότερη προσπάθεια για να τα καταφέρει.



Το εισαγωγικό μενού έχει τη μορφή κινηματογραφικού στούντιο, όπου πρέπει να κάνετε κλικ στα διάφορα αντικείμενα που βλέπετε για να οδηγηθείτε στις αντίστοιχες λειτουργίες του προγράμματος.

• Ελεγχος Προόδου ανά Μάθημα

Κατά τη διάρκεια της εκμάθησης της ξένης γλώσσας, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ενημερώνεται για την πρόοδό του μέσω αυτής της επιλογής, η οποία εμφανίζει το ποσοστό των ορθών απαντήσεων στις επιμέρους ασκήσεις και το υπόλοιπο της ύλης που απομένει έως την ολοκλήρωση κάθε μαθήματος.

Επιπλέον, η ποιότητα του Tell me More πιστοποιείται και από το συνοδευτικό υλικό του πακέτου. Συγκεκριμένα, εκτός από το υπερπλήρες εγχειρίδιο χρήσης του προγράμματος, περιλαμ-



Μαθαίνετε τη γλώσσα και την προφορά μέσω βίντεο όπου ακούγεται ο εκφωνητής να μιλά σχετικά με το θέμα αυτών.

βάνεται κι ένα έγχρωμο βιβλιαράκι με φωτογραφίες του προγράμματος, το οποίο έχει ως σκοπό να ξεναγήσει το χρήστη στον κόσμο του Tell me More. Τούτη μάλιστα η διαδικασία μπορεί να γίνει και σε πραγματικό χρόνο μέσω του ίδιου του προγράμματος.

Συνολικά, έχουμε να κάνουμε με μία πολύ προσεγμένη εκπαιδευτική σειρά προγραμμάτων, η οποία εκμεταλλεύεται πλήρως τις multimedia δυνατότητες του υπολογιστή σας για να σας προσφέρει ολοκληρωμένη εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Αν πρέπει να βρούμε κάποια μειονεκτήματα, αυτά θα ήταν η σχετικά μεγάλη απαίτηση ελεύθερου χώρου στο σκληρό δίσκο (42MB για μερική εγκατάσταση και 101MB για πλήρη) και η αλμυρή τιμή. Πιστεύω, όμως, ότι η πληρότητα και η αξία του πακέτου εξισορροπούν το αυξημένο κόστος του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Επαφος
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486DX/100, 8MB RAM, SVGA (ανάλυση 640x480, με 256 χρώματα), 40MB στο σκληρό δίσκο, CD-ROM 2x, κάρτα ήχου 16-bit, μικρόφωνο και ηχεία, Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Επαφος, Μαυρομιχάλη 21, Αθήνα, τηλ.: 3610144
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ. (έκαστο)

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ

Ο επεξεργαστής είναι η "καρδιά" του συστήματος. Είναι το εξάρτημα εκείνο που καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την ταχύτητα λειτουργίας του υπολογιστή. Η αγορά επεξεργαστή είναι αληθινά δύσκολη υπόθεση, καθώς πρέπει να γίνει αξιολόγηση των χαρακτηριστικών που προσφέρει σε σχέση με την τιμή του. Κάθε καταναλωτής αναζητά έναν υπολογιστή -και ειδικότερα έναν επεξεργαστή- για την κάλυψη συχνά συγκεκριμένων αναγκών, οπότε θέτει και συγκεκριμένες απαιτήσεις. Ετσι, ο μέσος χρήστης ενδιαφέρεται για τον επεξεργαστή εκείνον που προσφέρει υψηλή απόδοση έναντι χαμηλού κόστους, ενώ ο επαγγελματίας αναζητά το μοντέλο των κορυφαίων επιδόσεων ανεξαρτήτως κόστους.



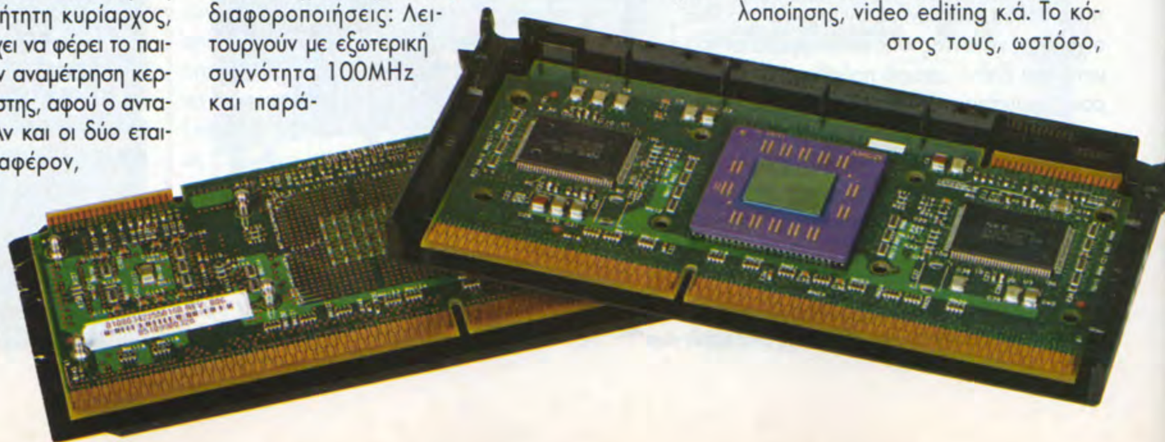
ι επεξεργαστές που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά ανήκουν σε δύο εταιρίες. Η Intel και η AMD κονταροχτυπιούνται εδώ και καιρό για το ποια θα αποκτήσει το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς. Αν και παλαιότερα η Intel υπήρξε η αδιαμφισβήτητη κυρίαρχος, εντούτοις η AMD έχει επιτύχει να φέρει το παιχνίδι στα ίσια. Από αυτή την αναμέτρηση κερδισμένος είναι πάντα ο χρήστης, αφού ο ανταγωνισμός ρίχνει τις τιμές. Αν και οι δύο εταιρίες μονοπωλούν το ενδιαφέρον, πρέπει να αναφέρουμε ότι ένας καινούριος "παίκτης" εμφανίζεται και σύντομα θα έχουμε νέα του. Η VIA, έχοντας αγοράσει τη Cyrix αλλά και την IDT, έχει σχεδιάσει και ετοιμάζεται να παρουσιάσει έναν νέο επεξεργαστή, τον Joshua. Πρόκειται για έναν επεξεργαστή x86 συμβατό, ο οποίος θα μπορεί να εγκατασταθεί σε mainboard για Intel επεξεργαστές. Με την κίνησή της αυτή, η VIA σκοπεύει να γίνει ανταγωνιστική στο τμήμα των PCs με τιμή μικρότερη των $1.000. Μέχρις ότου κάνει την εμφάνισή του δείγμα από τον νέο επεξεργαστή, δεν μπορούμε παρά να τηρούμε στάση αναμονής. Προς το παρόν, οι επεξεργαστές που κυκλοφορούν στην αγορά εκπροσωπούν τις δύο προαναφερθείσες εταιρίες.

AMD

Athlon, K6-2, K6-III

Οι επεξεργαστές που παράγει αυτή τη στιγμή η AMD (και τους οποίους μπορεί να αποκτήσει κάθε χρήστης) είναι οι παλαιότεροι **K6-2, K6-III** και ο **Athlon**, ο κορυφαίος επεξεργαστής της εταιρίας. Τόσο ο K6-2 όσο και ο K6-III τείνουν να εκλείψουν, καθώς η AMD σκοπεύει σύντομα να τους αντικαταστήσει. Οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές χρησιμοποιούν το παλιότερο bus του απλού Pentium, ωστόσο έχουν σημαντικές διαφοροποιήσεις: Λειτουργούν με εξωτερική συχνότητα 100MHz και παράγονται σε εκδόσεις 450, 475, 500, 533 και 550MHz για το K6-2 και σε εκδόσεις 400 και 450MHz για το K6-III. Η διαφορά των δύο επεξεργαστών εντοπίζεται στην ενσωματωμένη level 2 cache μνήμη που περιλαμβάνει ο K6-III. Η μνήμη αυτή ανέρχεται στα 256KB και λειτουργεί στη συχνότητα στην οποία δουλεύει ο επεξεργαστής, ενώ η cache του mainboard αντιμετωπίζεται ως cache τρίτου επιπέδου. Οι προαναφερθέντες επεξεργαστές τοποθετούνται σε mainboards τύπου "Super Socket 7" και δεν είναι συμβατοί με mainboards τύπου "Slot-1", όπου τοποθετούνται οι επεξεργαστές της Intel. Οι επεξεργαστές αυτοί είναι η καλύτερη και φθηνότερη αναβάθμιση για τους χρήστες παλαιότερων συστημάτων. Ωστόσο, πρέπει να προσεχθεί αν το mainboard που διαθέτει ο χρήστης υποστηρίζει την τάση λειτουργίας τους. Και οι δύο τύποι επεξεργαστών λειτουργούν σε χαμηλότερες τάσεις από τους απλούς Pentium MMX. Το γεγονός ότι λειτουργούν σε FSB στα 100MHz δεν είναι απαραίτητα πρόβλημα, καθώς οι επεξεργαστές είναι ξεκλείδωτοι και μπορούν να χρονιστούν στην ίδια συχνότητα, αλλάζοντας το ρολόι και το bus στα 66MHz. Οι επεξεργαστές K6-2 προσφέρουν συνολικά χαμηλότερες επιδόσεις από τους άμεσους ανταγωνιστές τους (Celeron), καθ' ότι διαθέτουν μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU) πολύ χαμηλής ισχύος, με αποτέλεσμα να πλήττονται σημαντικά τα παιχνίδια καθώς και εφαρμογές rendering, μοντελοποίησης, video editing κ.ά. Το κόστος τους, ωστόσο,





ΣΕΤ ΕΝΤΟΛΩΝ



Οι πρώτοι επεξεργαστές που κυκλοφόρησαν δεν διέθεταν ούτε καν μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας οι επεξεργαστές βελτιώθηκαν, αποδίδοντας συνεχώς καλύτερα. Ωστόσο, ακόμα και τότε, η ισχύς δεν ήταν πάντα αρκετή. Κάπως έτσι δημιουργήθηκαν τα σετ εντολών, με την AMD να είναι η πρώτη που εμφάνισε κάτι τέτοιο, παρουσιάζοντας τις 3DNow! εντολές. Η απόδοση των σημερινών επεξεργαστών στα παιχνίδια, καθώς και σε multimedia-επαγγελματικές εφαρμογές, εξαρτάται κατά μεγάλο ποσοστό από το σετ εντολών που ενσωματώνουν. Το σετ εντολών περιέχει εξειδικευμένες ρουτίνες-αλγόριθμους για την επιτάχυνση συγκεκριμένων λειτουργιών που έχουν να κάνουν με 3D γραφικά, ήχο, βίντεο κ.ά.

Οι επεξεργαστές της AMD περιλαμβάνουν το σετ εντολών 3DNow! που, όπως αναφέραμε, ανέπτυξε η ίδια. Η χρήση των εντολών αυτών, σε συνδυασμό με το κατάλληλο software, προσφέρει βελτιωμένη απόδοση στα τρισδιάστατα γραφικά. Ο Athlon διαθέτει μία βελτιωμένη έκδοση του εν λόγω σετ εντολών, που περιλαμβάνει 24 νέες εντολές σε συνδυασμό με τις 21 της αρχικής έκδοσης. Δυστυχώς, όμως, οι εφαρμογές που χρησιμοποιούν το νέο σετ εντολών για τον Athlon είναι περιορισμένες σε μεγάλο βαθμό.

Η Intel, από την άλλη, έχει αναπτύξει το σετ εντολών Streaming SIMD Extensions SSE. Τα SSE αποτελούνται από συνολικά 70 εντολές και περιλαμβάνονται σε όλη τη σειρά Pentium III αλλά και στους νέους Celeron επεξεργαστές.

Εφόσον κάποιο από τα σετ εντολών υποστηρίζεται είτε από το παιχνίδι είτε από τους drivers της κάρτας γραφικών, αυτό τίθεται άμεσα σε λειτουργία. Η αύξηση στις επιδόσεις σχετίζεται άμεσα με την εκμετάλλευση από την εκάστοτε εφαρμογή. Οταν, για παράδειγμα, ένα παιχνίδι είναι γραμμένο από την αρχή με υποστήριξη του 3DNow!, η αύξηση στις επιδόσεις είναι κατά πολύ μεγαλύτερη από ό,τι όταν η χρήση του σετ εντολών γίνει μόνο μέσω του driver της κάρτας γραφικών. Τρανό παράδειγμα είναι το Quake 2, όπου, χάρη στο ειδικό patch της AMD, ο K6-2 επεξεργαστής μπορεί να φαίνεται ισάξιος σε ταχύτητα ενός αντίστοιχα χρονισμένου Pentium II. Ωστόσο, δεν χρησιμοποιούν όλα τα παιχνίδια το ίδιο αποδοτικά το σετ εντολών του ενός ή του άλλου επεξεργαστή, με αποτέλεσμα οι επιδόσεις να μην είναι αυτές που αρχικά διαφημίζονται από τους κατασκευαστές. Οσον αφορά στη σύγκριση μεταξύ των δύο σετ εντολών, κανένα δεν έχει αποδείξει την ανωτερότητά του, τουλάχιστον όσον αφορά στα τρισδιάστατα γραφικά. Φυσικά, κάθε σύγκριση εξυπακούεται ότι αφορά στο 3DNow! δεύτερης γενιάς που περιλαμβάνει ο Athlon. Το πλεονέκτημα του 3DNow! είναι ότι υπάρχει περισσότερο καιρό στην αγορά, οπότε έχει τύχει μεγαλύτερης υποστήριξης, έστω και στη μειωμένων δυνατοτήτων έκδοση που διαθέτουν οι επεξεργαστές K6-2/III. Αντίθετα, τα SSE του Pentium III προς το παρόν δεν δείχνουν να χρησιμοποιούνται ιδιαίτερα.



βρίσκεται σε εξευτελιστικά επίπεδα και, αν το σετ εντολών που περιλαμβάνουν υποστηριχθεί σωστά, μπορούν να προσφέρουν επιδόσεις αντίστοιχες των Celeron. Προτείνονται, βέβαια, κυρίως για εφαρμογές γραφείου και όχι για επαγγελματικές εφαρμογές. Ο K6-III, από την άλλη, είναι ένας ισχυρός αντίπαλος των Pentium II, προσφέροντας εφάμιλλες επιδόσεις στους περισσότερους τομείς, πλην αυτών στους οποίους μειονεκτεί και ο K6-2. Οπως αναφέραμε, οι εν λόγω επεξεργαστές τείνουν να εκλείψουν, ωστόσο είναι δυνατόν να βρεθούν μερικά μοντέλα. Ο K6-2 στα 550MHz είναι μία καλή επιλογή, καθώς κοστίζει 33.300 δρχ. Από την άλλη, μπορούμε να αρκεστούμε σε 50MHz λιγότερα με μόλις 22.800 δρχ., τιμή που καθιστά το K6-2 500MHz άριστη αγορά. Ο μοναδικός K6-III που κυκλοφορεί είναι χρονισμένος στα 400MHz και κοστίζει 28.600 δρχ.

Ο Athlon είναι ο κορυφαίος επεξεργαστής της εταιρίας και συνάμα ο πρώτος και μοναδικός μέχρι στιγμής έβδομης γενιάς μικροεπεξεργαστής. Ο επεξεργαστής τοποθετείται σε mainboards με την υποδοχή "Slot A" που ανέπτυξε η AMD και στην οποία τοποθετούνται μόνο οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές. Η αρχιτεκτονική του Athlon βασίζεται στο πρωτόκολλο επικοινωνίας Alpha EV6 της Digital. Το EV6 προσφέρει δίαυλο επικοινωνίας μεταξύ chipset και επεξεργαστή με συχνότητα 200MHz, ωστόσο παρέχει ανεξάρτητα κανάλια μεταφοράς δεδομένων μεταξύ chipset-μνήμης και chipset-PCI/AGP bus, επιτρέποντας έτσι τη χρήση της συμβατικής μνήμης των 100MHz.

Οι Athlon κατασκευάζονται με τεχνολογία 0,25 και 0,18 micron. Κυκλοφορούν σε εκδόσεις από 500 έως 900MHz, σε συχνότητες ανά 50MHz. Οι επεξεργαστές από τα 700MHz και άνω είναι αυτοί που χρησιμοποιούν τεχνολογία 0,18micron. Η cache μνήμη που διαθέτουν οι επεξεργαστές ανέρχεται στα 512KB και λειτουργεί στο 1/2



MICROSTAR MS-6905: Ο ΤΕΛΕΙΟΣ FCPGA-TO-SLOT 1 CONVERTER



Η Microstar (MSI) είναι μία γνωστή εταιρία στο ευρύτερο κοινό για τα ποιοτικά mainboards που κατασκευάζει. Πέρα από τα mainboards, η εταιρία κατασκευάζει και άλλα προϊόντα, ανάμεσα στα οποία είναι και το MS-6905. Πρόκειται για έναν CPU converter, μία συσκευή που αναλαμβάνει να καταστήσει τους PPGA και FCPGA επεξεργαστές συμβατούς με τα SLOT-1 mainboards. Καθώς σχεδόν όλοι οι σύγχρονοι επεξεργαστές της Intel διατίθενται πια μόνο σε PGA συσκευασία, για να είναι συμβατοί με παλαιότερα mainboards πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένας τέτοιος converter. Αν και κυκλοφορούν αρκετές τέτοιες συσκευές στην αγορά, ωστόσο η Microstar έχει κάνει ξεχωριστή δουλειά, ενσωματώνοντας επιπλέον λειτουργίες στο δικό της προϊόν.

Η κάρτα της MSI είναι συμβατή με τους FCPGA επεξεργαστές και έτσι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τους Pentium III επεξεργαστές και για τους νέους Celeron. Βασικό πλεονέκτημά της είναι το γεγονός ότι διαθέτει πλήθος jumpers, μέσω των οποίων είναι δυνατόν να γίνουν διάφορες βελτιώσεις στον επεξεργαστή. Η βασική βελτίωση είναι βέβαια το overclocking, αλλά παρέχονται και άλλες δυνατότητες. Για παράδειγμα, η κάρτα ενεργοποιεί την ικανότητα για χρήση δύο Celeron επεξεργαστών ταυτόχρονα, κάτι που μέχρι τώρα μπορούσε να γίνει μόνο χρησιμοποιώντας κάποιο εξειδικευμένο mainboard, όπως το Abit BP6. Αυτό γίνεται εύκολα με τη χρήση του αντίστοιχου jumper. Ετσι, οποιοδήποτε Dual CPU mainboard μπορεί να δεχτεί δύο Celeron, εφόσον χρησιμοποιηθεί το MS-6905.



Μέσω των jumpers είναι δυνατόν να γίνει ρύθμιση του Front Side Bus αλλά και της τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή. Η ρύθμιση του bus περιορίζεται μόνο σε επιλογή μεταξύ 66, 100 και 133MHz και μπορεί να γίνει τις περισσότερες φορές από το ίδιο το mainboard. Ωστόσο, πολλά είναι τα μοντέλα που δεν υποστηρίζουν αλλαγή της τάσης του επεξεργαστή, της οποίας η αύξηση είναι ένας τρόπος για να έχουμε περισσότερες πιθανότητες για επιτυχημένο overclocking. Η λύση της MSI διαθέτει συνολικά 11 διαφορετικές τάσεις, από 1,5-2Volt σε βήματα ανά 0,5Volt. Για τον απαιτητικό overclocker η συσκευή της MSI είναι ένα τέλειο εργαλείο και, καθώς είναι πλήρως συμβατή με όλα τα Slot 1 mainboards, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε χρήστη.

της συχνότητας λειτουργίας του επεξεργαστή. Διαθέτει επίσης 128KB level 1 cache (64KB για εντολές, 64KB για δεδομένα), που είναι διπλάσια από του K6 και τέσσερις φορές μεγαλύτερη από του Pentium III. Πρέπει να σημειώσουμε ότι στον Athlon 750MHz, αλλά και στους ταχύτερους από αυτόν επεξεργαστές, η μνήμη cache δεν μπορεί να λειτουργεί στο μισό της συχνότητας του επεξεργαστή, καθώς είναι αδύνατο να βρεθεί τέτοια μνήμη. Ετσι, για να μπορεί να λειτουργεί σωστά ο επεξεργαστής, η AMD έχει χρονίσει την cache στα 2/5 της συχνότητας. Ο Athlon -σε θέματα ταχύτητας- υπερτερεί στις περισσότερες των περιπτώσεων έναντι του Pentium III, στις ίδιες συχνότητες λειτουργίας. Ωστόσο, όσο αυξάνεται η συχνότητα λειτουργίας λόγω της μείωσης της ταχύτητας της cache μνήμης, οι Athlon δεν αυξάνουν τις επιδόσεις τους αναλογικά. Εσι, από τα 800MHz και πάνω δεν υπερτερούν έναντι των Coppermine Pentium III.

Οι τιμές των Athlon επεξεργαστών μειώνονται συνεχώς και σαφώς αποτελούν κορυφαία λύση για τους χρήστες. Αυτή τη στιγμή η περισσότερο συμφέρουσα λύση είναι ο επεξεργαστής χρονισμένος στα 650MHz, καθώς κοστίζει μόλις 75.700 δρχ., τιμή εκπληκτική. Οσοι, δε, θα ήθελαν να ξοδέψουν τόσα χρήματα μπορούν να προμηθευτούν την έκδοση στα 550MHz με 63.700 δρχ. Ωστόσο, είναι φανερό ότι δεν υπάρχει λόγος, καθώς η διαφορά είναι μηδαμινή. Για τους λάτρεις των κορυφαίων επιδόσεων, υπάρχουν οι εκδόσεις στα 700 και 800MHz που κοστίζουν 89.200 και 141.900 δρχ. αντίστοιχα. Αν αντιστοιχίσουμε τις τιμές αυτές με τις τιμές των Pentium III επεξεργαστών, είναι φανερό ότι οι Athlon συμφέρουν περισσότερο, ειδικά στις χαμηλότερες ταχύτητες, όπου είναι σαφώς γρηγορότεροι.

INTEL

Celeron, Celeron 2, Pentium III, Pentium III Coppermine

Η Intel, αν και έχει χάσει μεγάλο μερίδιο της



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΓΙΑ OVERCLOCKING

Το overclocking είναι κάτι που έχει εισέλθει για τα καλά στη ζωή μας. Ολοι έχουν προσπαθήσει -άλλοι λιγότερο και άλλοι περισσότερο- να αυξήσουν με αυτό τον τρόπο την απόδοση του συστήματος. Το overclocking συνδέεται με πολλούς παράγοντες, ωστόσο η επιτυχία του εξαρτάται από τον ίδιο τον επεξεργαστή. Τρανό παράδειγμα -και ίσως ο βασιλιάς του overclocking- ήταν ο Celeron 300A. Ο επεξεργαστής αυτός μπορούσε (στο 98% των περιπτώσεων) να λειτουργήσει στα 450MHz, χρησιμοποιώντας FSB στα 100MHz. Επεξεργαστές τέτοιου τύπου υπάρχουν και σήμερα, χρειάζεται όμως προσοχή. Οι Celeron δυστυχώς δεν είναι το ίδιο ικανοί όπως ο 300A, καθώς λειτουργούν ήδη σε υψηλές συχνότητες. Ωστόσο, οι Celeron 2 και ειδικά όσοι είναι χρονισμένοι στα 566MHz μπορούν σε μεγάλο βαθμό να λειτουργήσουν στα 850MHz. Ο 533A λογικά θα αναδειχτεί ο νέος βασιλιάς του overclocking, μόλις αρχίσει να πωλείται σε μεγάλες ποσότητες. Ακόμα και αυτοί που λειτουργούν στα 600, έχει αναφερθεί ότι έχουν πολλές πιθανότητες να δουλέψουν στα 900MHz. Μάλιστα, σε λίγο καιρό που οι επεξεργαστές αυτοί θα κυκλοφορούν σε περισσότερες ποσότητες, οι πιθανότητές του θα αυξάνονται καθώς θα βελτιώνεται η παραγωγή. Πέρα από τους Celeron υπάρχουν και Pentium III με αντίστοιχα υψηλές ικανότητες. Το καλύτερο παράδειγμα είναι ο Coppermine P3 στα 500 και 550MHz. Οι επεξεργαστές αυτοί λειτουργούν με FSB στα 100MHz και διαθέτουν πολλαπλασιαστές 5 και 5,5 αντίστοιχα. Καθώς κατασκευάζονται με τον ίδιο πυρήνα που χρησιμοποιούν τα ταχύτερα μοντέλα, μπορούν να λειτουργήσουν και αυτοί σε υψηλότερες συχνότητες. Ετσι, από τα 500MHz γίνεται overclocking στα 667MHz και από τα 550MHz στα 733MHz, χρησιμοποιώντας FSB στα 133MHz. Το κέρδος είναι διπλό, καθώς αυξάνεται η συχνότητα του επεξεργαστή αλλά και το FSB. Για να μπορέσουν οι επεξεργαστές αυτοί να λειτουργήσουν με FSB στα 133MHz, πρέπει να υποστηρίζεται από το mainboard. Τελειώνοντας, πρέπει να αναφέρουμε ως κορυφαίο για overclocking επεξεργαστή τον Athlon 600MHz. Αν και είναι αρκετά δύσκολη η διαδικασία του overclocking, εντούτοις μπορεί να λειτουργήσει μέχρι τα 850MHz.

αγοράς, εξακολουθεί να κυριαρχεί. Για να ανταγωνιστεί την AMD, η πολιτική της είναι μείωση τιμών και νέοι επεξεργαστές. Ωστόσο, δεν μπορεί να ξεφύγει από τον αντίπαλό της. Το πλεονέκτημα της εταιρίας είναι η πληθώρα των επεξεργαστών που διαθέτει και το γεγονός ότι είναι συμβατοί μεταξύ τους. Οι Pentium II επεξεργαστές έχουν εξαφανιστεί και έχουν αντικατασταθεί πλήρως από τους **Pentium III**, οι οποίοι με τη σειρά τους διατίθενται σε δύο κατηγορίες: τους παλαιότερους **P3** που χρησιμοποιούν L2 512KB cache, η οποία λειτουργεί στη μισή ταχύτητα του επεξεργαστή, και τους νεότερους **Coppermine P3**, που διαθέτουν τη μισή μνήμη cache, η οποία όμως λειτουργεί σε πλήρη ταχύτητα. Η Intel επίσης παράγει τους **Celeron** επεξεργαστές, μεταξύ των οποίων βρίσκεται ο νεότερος **Celeron 2**.

Ο Celeron είναι ο χαμηλού κόστους επεξεργαστής της Intel. Βασίζεται στην ίδια αρχιτεκτονική με τον Pentium II, με μόνη διαφορά ότι διαθέτει 128KB L2 cache ενσωματωμένη στον πυρήνα και λειτουργεί με FSB στα 66MHz (αντί 100MHz και 133MHz των Pentium II, Pentium III). Η ενσωμάτωση της cache στον ίδιο τον επεξεργαστή έχει ως αποτέλεσμα η συχνότητα λειτουργίας της να συμβαδίζει με τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή. Οι υπόλοιποι επεξεργαστές της Intel, περιλαμβάνουν cache χωρητικότητας 512KB, η οποία ωστόσο λειτουργεί στο μισό της συχνότητας του επεξεργαστή. Ετσι, για παράδειγμα, ο Celeron 500 χρονίζει την cache του στα 500MHz, ενώ ο Pentium III της αντίστοιχης συχνότητας μόλις στα 250MHz. Με τον τρόπο αυτό αντισταθμίζεται κατά ένα ποσοστό η μικρή χωρητικότητα. Οι Celeron κυκλοφορούν σε δύο εκδόσεις, σύμφωνα με τον τρόπο εγκατάστασης. Υπάρχουν σε PPGA και Slot 1 μορφή, με τους τελευταίους να μην παράγονται πια, καθώς κοστίζουν περισσότερα χρήματα. Ουσιαστική διαφορά δεν υπάρχει, απλώς η PPGA τοποθετείται στο νέο socket 370 που διαθέτουν τα καινούρια mainboards για Celeron. Για να εγκατασταθούν αυτού του τύπου οι επεξεργαστές σε Slot 1 mainboard, είναι απαραίτητος ένας ειδικός αντάπτορας, όπως το **Microstar MS-6905**. Πρέπει να αναφέρουμε κάτι που είναι κοινό μυστικό μεταξύ των χρηστών: Οι Celeron ήταν ανέκαθεν οι φιλικότεροι απέναντι στο overclocking επεξεργαστές, ειδικά εκείνοι των μικρότερων συχνοτήτων.



Αυτή τη στιγμή οι εκδόσεις του επεξεργαστή διατίθενται σε συχνότητες των 433, 466, 500 και 533MHz. Ωστόσο, ακόμα κυκλοφορούν τα παλαιότερα μοντέλα, σε περιορισμένες βέβαια ποσότητες. Το κόστος των Celeron είναι ομολογουμένως πολύ χαμηλό και σαφώς προτείνονται σε οποιονδήποτε χρήστη δεν σκοπεύει να ξοδέψει πολλά



χρήματα. Η διαφορά τιμής μεταξύ των τριών πρώτων μοντέλων είναι περίπου 1.000 δρχ., και είναι σαφές ότι πρέπει να προτιμάται ο Celeron στα 500MHz που κοστίζει 30.800 δρχ. σε OEM συσκευασία. Η συχνότητα των 533MHz κοστίζει λίγο παραπάνω και αγγίζει τις 40.000 δρχ. για OEM επεξεργαστή.

Ο Celeron 2 είναι η νέα παρουσία της Intel στο χώρο του χαμηλού κόστους PC. Ο νέος αυτός επεξεργαστής έρχεται να αναταράξει τα νερά, καθώς συνδυάζει το χαμηλό κόστος με νέα χαρακτηριστικά. Ο Celeron 2 χρησιμοποιεί μία διαφοροποιημένη έκδοση του πυρήνα των Coppermine επεξεργαστών. Διαθέτει 128KB L2 cache, όπως ακριβώς και ο προκάτοχός του, ωστόσο είναι βελτιωμένος σε αρκετά σημεία, ακόμα και στην cache. Η Intel αποφάσισε να ενσωματώσει τα SSE και στο νέο επεξεργαστή, ενώ σημαντικό είναι το γεγονός ότι διαφοροποίησε και την τεχνολογία κάτασκευής του. Ο νέος Celeron κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,18micron και διατίθεται σε FCPGA συσκευασία, όπως ο Pentium III, και όχι σε PPGA, όπως ο παλιός Celeron. Πρέπει να σημειώσουμε ότι χάρη στα 0,18micron ο Celeron2 λειτουργεί με τάση ρεύματος μόλις 1,5 Volt. Τα χαρακτηριστικά αυτά καθιστούν τον επεξεργαστή ικανό να λειτουργεί σε υψηλότερες συχνότητες, καθώς ελαχιστοποιούνται τα προβλήματα θερμότητας. Οι συχνότητες στις οποίες κυκλοφορεί ο επεξεργαστής είναι οι 533A, 566 και 600MHz, ενώ σύντομα θα κυκλοφορήσει στις συχνότητες των 633 και 667MHz. Μοναδικό πρόβλημα είναι η λειτουργία με FSB στα 66MHz, γεγονός που απαιτεί υψηλό ρολόι, το οποίο δεν υποστηρίζεται από όλα τα mainboards και χρειάζεται αναβάθμιση του BIOS. Ο Celeron2 στα 566MHz λειτουργεί με ρολόι 8,5 και στα 600MHz με ρολόι 9. Βέβαια, το γεγονός ότι λειτουργεί με χαμηλό FSB τον καθιστά ιδανικό για overclocking. Ηδη, υπάρχουν αναφορές για τον 566άρι ότι μπορεί να λειτουργεί απρόσκοπτα στα 850MHz. Θα πίστευε κανείς διαβάζοντας τα παραπάνω ότι δεν υπάρχει λόγος αγοράς ενός Coppermine P3, καθώς με τον νέο Celeron η απόδοση θα είναι η ίδια. Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν ισχύει, καθώς ο νέος Celeron έχει υποστεί αρκετές διαφοροποιήσεις σε σχέση με τους Pentium III, ώστε ο χρήστης να μην έχει ισχύ αντίστοιχη με εκείνη ενός όμοια χρονισμένου Pentium III.

Η βασική διαφορά έγκειται στη level 2 cache που χρησιμοποιεί ο Celeron 2. Η Intel έχει αλλάξει τη σχεδίαση της L2 cache, με αποτέλεσμα να είναι αδύνατον ο επεξεργαστής να έχει την ίδια απόδοση με έναν Pentium III χρονισμένο στην ίδια συχνότητα και με το αυτό FSB. Η κίνηση αυτή της Intel είναι πλήρως δικαιολογημένη, αφού μόνο έτσι θα μπορέσει να κρατήσει τις πωλήσεις των Pentium III σε υψηλά επίπεδα.

Οι διαφοροποιήσεις στις οποίες έχει προβεί η Intel είναι δύο. Η πρώτη αφορά στο latency τής cache. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα WCPUID, φαίνεται η διαφορά μεταξύ Coppermine Pentium III και Celeron 2, καθώς το latency της cache στον Pentium III είναι 0, ενώ στον Celeron 2 είναι 2. Πέρα από το διαφορετικό μέγεθος της cache, δηλαδή, υπάρχει διαφορά και στο latency, γεγονός που καθιστά τον Celeron 2 λιγότερο ταχύ σε εφαρμογές που χρησιμοποιούν την cache αρκετά συχνά. Η απόδοση στα παιχνίδια δεν διαφοροποιείται τόσο, καθώς η cache χρησιμοποιείται ελάχιστα. Σημειωτέον ότι η Intel ανακοίνωσε ότι τέτοια διαφορά δεν υφίσταται και ότι το πρόβλημα παρουσιάζεται στο ίδιο το πρόγραμμα. Προς το παρόν δεν μπορούμε να πιστέψουμε κανέναν. Η δεύτερη διαφορά αφορά πάλι στην L2 cache. Ο Celeron 2 διαθέτει 4-way set associative L2 cache, ενώ ο Pentium III 8-way set associative L2 cache. Η διαφορά είναι αρκετά σημαντικότερη από την προηγούμενη και δίνει αρκετά μεγάλη διαφορά στην απόδοση. Σε γενικές γραμμές, όμως, ο νέος Celeron είναι κορυφαίος επεξεργαστής για τα χρήματα που κοστίζει. Η έκδοση των 566MHz που προς το παρόν κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά τιμάται στις 44.500 δρχ. σε OEM έκδοση, τιμή ομολογουμένως αχτύπητη!



Η επόμενη κατηγορία επεξεργαστών της Intel είναι οι Pentium III επεξεργαστές, οι οποίοι διακρίνονται σε δύο κατηγορίες: τους παλαιότερους απλούς Pentium III και τους νεότερους Coppermine. Οι διαφορές τους είναι ουσιαστικά δύο: Διαθέτουν διαφορετική μνήμη cache, ενώ κατασκευάζονται και με διαφορετική τεχνολογία. Οι πρώτοι Pentium III διαθέτουν 512KB cache, η οποία είναι τοποθετημένη έξω από τον επεξεργαστή και λειτουργεί στη μισή συχνότητα, και κατασκευάζονται με τεχνολογία 0,25micron. Αντίθετα, οι Coppermine Pentium III κατασκευάζονται με τεχνολογία 0,18microns και διαθέτουν 256KB on-die L2 cache, γεγονός που κρίνεται θετικό, καθώς η μνήμη λειτουργεί στη συχνότητα του επεξεργαστή. Πρέπει να σημειώσουμε ότι με την αλλαγή αυτή στην τεχνολογία της L2 cache δεν υπάρχει πια λόγος να κατασκευάζονται οι επεξεργαστές σε Slot 1 μορφή. Μέχρι το τέλος του έτους η παραγωγή των Pentium III θα είναι μόνο Coppermine σε FCPGA μορφή.

Οι Pentium III κυκλοφορούν σε διάφορες συχνότητες και διακρίνονται σε δύο υποκατηγορίες: αυτούς που λειτουργούν με FSB στα 100MHz και εκείνους που λειτουργούν με FSB στα 133MHz. Η συχνότητα των 133MHz υποστηρίζεται επίσημα από το chipset i810e, το i820 καθώς και από τα Apollo Pro 133 και Apollo Pro 133A της VIA. Η διαφορά μεταξύ 100MHz και 133MHz φαίνεται με ένα "E" που προστίθεται στο τέλος, ενώ η διαφορά μεταξύ Coppermine και μη φαίνεται με ένα "B". Ετσι, για παράδειγμα, έχουμε Pentium III 600, (100MHz FSB), 600E (133MHz FSB), 600B (Coppermine, 100MHz FSB) και 600EB (Copper-

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ

Κατασκευαστής	Μοντέλο	Συχνότητες (MHz)	FSB (MHz)	L1 cache	L2 cache	Ειδικές Εντολές
AMD	K6-2	450, 475, 500, 533, 550	66, 100	64	0	3DNow!
AMD	K6-3	400, 450	66, 100	64	256	3DNow!
AMD	Athlon	500, 500, 600, 650, 700, 750, 800, 850, 900	200	128	128KB full speed	Enhanced 3DNow!
Intel	Celeron	433, 466, 500, 533	66	32	128KB full speed	OXI
Intel	Celeron 2	533, 566, 600	66	32	256KB full speed	SSE
Intel	Pentium III /E	533, 600	100, 133	32	512KB half speed	SSE
Intel	Pentium III B/EB	500, 550, 600, 667, 700, 733, 750, 800	100, 133	32		SSE

mine, 133MHz FSB). Οι Pentium III κυκλοφορούν σε συχνότητες 500, 533, 550, 600, 667, 700, 733, 750, 800, 850 και 866MHz. Η τιμές τους βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα σε σχέση με τους Celeron. Στις παραπάνω συχνότητες περιλαμβάνονται και οι παλιοί Pentium III, ωστόσο δεν υπάρχει λόγος ο υποψήφιος αγοραστής να καταφύγει στην αγορά τους. Οι Coppermine προσφέρουν σαφώς περισσότερα. Πολύ καλή λύση θεωρούνται οι Pentium III στα 667MHz, αφού στην OEM συσκευασία κοστίζουν μόλις 98.450 δρχ. και -εκμεταλλευόμενοι το FSB στα 133MHz- είναι μια τίμια πρόταση. Καλή, αν και ακριβότερη, λύση είναι ο ίδιος επεξεργαστής, χρονισμένος στα 733MHz, δεδομένου ότι κοστίζει 140.250 δρχ. Και αυτός λειτουργεί με FSB στα 133MHz. Για όσους θέλουν να πειραματιστούν, πολύ καλές προτάσεις είναι οι 500B και 550B επεξεργαστές, αφού κοστίζουν πολύ λίγο. Δυστυχώς, ο πρώτος μάλλον είναι αδύνατο να βρεθεί πια. Ωστόσο, ο δεύτερος κοστολογείται στις 80.850 δρχ., τιμή σχεδόν μισή από εκείνη του P3 στα 733MHz, συχνότητα την οποία μπορεί να πετύχει. Σε γενικές γραμμές, είναι προτιμότερο να προτιμηθεί επεξεργαστής που να λειτουργεί με FSB στα 133MHz, καθώς οι της συγκεκριμένης κατηγορίας αποδίδουν καλύτερα. Βέβαια, πρέπει να δοθεί προσοχή στο γεγονός ότι πρέπει να υποστηρίζεται η συχνότητα επίσημα από το mainboard για να μην προκαλούνται προβλήματα.

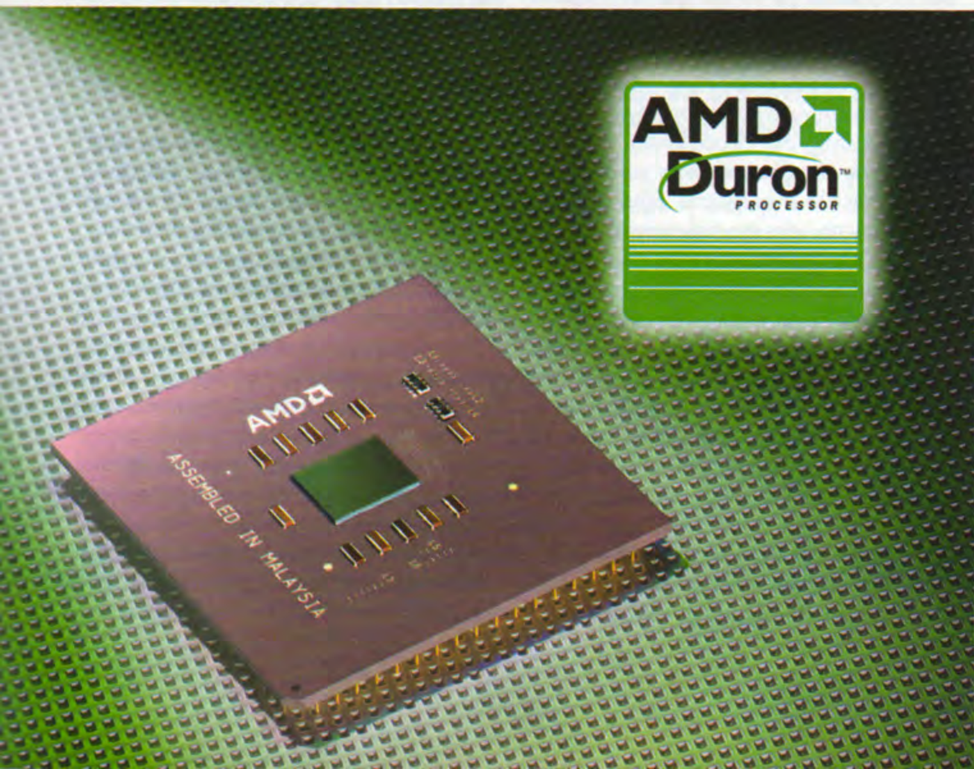
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Οι επεξεργαστές που παρουσιάζονται ανωτέρω κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Ωστόσο, καλό είναι να γνωρίζει ο χρήστης τι θα κυκλοφορήσει σε σύντομο χρονικό διάστημα, ώστε να μπορεί να κρίνει αν είναι αναγκαίο να αποκτήσει έναν επεξεργαστή τώρα ή να περιμένει μερικές εβδομάδες και να αποκτήσει έναν άλλο, καλύτερο και οικονομικότερο. Το χρονοδιάγραμμα των δύο εταιριών είναι γνωστό και έτσι μπορούμε σε γενικές γραμμές να δώσουμε κάποιες κατευθύνσεις για το τι θα πράξουν οι δύο κορυφαίες εταιρίες.

Η Intel σκοπεύει σύντομα να παρουσιάσει έναν εντελώς νέο επεξεργαστή, που μακροπρόθεσμα θα αντικαταστήσει τον Pentium III. Ο **Willamete**, όπως είναι η κωδική ονομασία του, θα ξεκινάει από συχνότητες μεγαλύτερες του 1,5GHz. Οι διαφορές σε σχέση με τον Pentium III είναι αρκετές, καθώς ο επεξεργαστής βασίζεται σε εντελώς νέο πυρήνα, με καινούρια σχεδίαση. Θα είναι ο πρώτος επεξεργαστής που θα διαθέτει τα SSE2, την εξέλιξη των SIMD εντολών που διαθέτουν οι τωρινοί Pentium III. Οι 144 νέες εντολές που θα ενσωματώνονται στον επεξεργαστή, θα προσφέρουν σημαντική αύξηση στις επιδόσεις. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι διαφορετικό θα είναι το bus του επεξεργαστή, καθώς θα λειτουργεί στα 400MHz. Οπως είναι φυσικό, όταν χρησιμοποιείται νέο bus, απαιτείται νέο chipset, το οποίο θα είναι το Tahema που θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα με τον Willamete. Οσοι σκοπεύετε να αποκτήσετε τον Willamete θα χρειαστείτε νέο mainboard και μνήμες Rambus.

Στο άλλο στρατόπεδο, η AMD εξοπλίζει συνεχώς το στόλο της με νέα μοντέλα. Ολοι οι νέοι επεξεργαστές της AMD βασίζονται στον πυρήνα του Athlon, ωστόσο διαφοροποιούνται σε μεγάλο βαθμό από τον τωρινό κορυφαίο επεξεργαστή της εταιρίας. Η εταιρία ανακοίνωσε επίσημα στις 27 Απριλίου το **Duron**, τον επεξεργαστή που προορίζεται να ανταγωνιστεί τον Celeron. Ο επεξεργαστής βασίζεται στον πυρήνα του Athlon, με κάποιες βασικές διαφοροποιήσεις. Θα διατίθεται, όπως όλα τα μελλοντικά μοντέλα της εταιρίας, μόνο σε Socket-A μορφή, καθώς ο επεξεργαστής θα διαθέτει ενσωματωμένη στον πυρήνα τη L2 cache. Το μέγεθος της L1 cache είναι το ίδιο με αυτό του Athlon, ενώ κανένα στοιχείο δεν είναι γνωστό για το πόσο L2 cache θα διαθέτει. Ο Duron θα κυκλοφορήσει σε συχνότητες από 533-600MHz και σε τιμές άκρως ανταγωνιστικές απέναντι στους Celeron. Ο αντικαταστάτης του Athlon, γνωστός ως Thunderbird, θα κατασκευάζεται και αυτός σε Slot-A μορφή. Η βασική διαφοροποίησή του είναι η μεταφορά της L2 cache στον πυρήνα του επεξεργαστή, όπως ακριβώς συμβαίνει με το Duron. Το μέγεθος της cache θα ανέρχεται στα 256KB. Οι νέοι επεξεργαστές της AMD θα είναι συμβατοί με το Irongate chipset της εταιρίας, ωστόσο, κατά πάσα πιθανότητα, το KX133 δεν θα τους υποστηρίζει, καθώς η VIA ετοιμάζει άλλη έκδοση του chipset για το Slot-A.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο είναι χωρίς ΦΠΑ 18%.



USER POWER

ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Πολλά και διάφορα συμβαίνουν στα σχολεία και τα πανεπιστήμια της χώρας μας. Αλλού είναι στημένοι οι πάγκοι με τα CDs του... κιλού κι αλλού εργάζονται ορισμένοι αξιέπαινοι εκπαιδευτικοί, που προβληματίζονται για τα όσα συμβαίνουν γύρω τους. Ας πάρουμε, λοιπόν, μια σφαιρική εικόνα των πραγμάτων...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Η πρώτη επιστολή για αυτό το δεκαπενθήμερο προέρχεται από τον Κωνσταντίνο Μπουκουβάλα και θίγει αρκετά ζητήματα, όπως η πειρατεία και το hacking. Ας τη διαβάσουμε μαζί.

"Αγαπητό περιοδικό 'PC Master',

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου (άρχισα φέτος να σε συλλέγω) και πιστεύω πως μαζί με το 'Computer Για Ολους' είστε άξιοι εκφραστές του κόσμου της πληροφορικής στην Ελλάδα. Το γράμμα μου, πιο σεμνό αυτή τη φορά, ελπίζω να δημοσιευτεί στο 'User Power'.

Επειδή έχω αντιληφθεί στο λίγο χρόνο που σε συλλέγω ότι δεν είσαι περιοδικό μόνο παιχνιδιών, αλλά ασχολείσαι και με άλλα θέματα, θα θίξω τρεις μεγίστης σημασίας προβληματισμούς.

Το πρώτο ζήτημα, όπως αντιλαμβάνεσαι, είναι η πειρατεία των παιχνιδιών και των προγραμμάτων. Εχω διαβάσει πολλές γνώμες κατά καιρούς στο περιοδικό για την πειρατεία. Πιστεύω πως κανένας δεν πρέπει να κρατάει μία στάση προς την πειρατεία, γιατί ούτε καλή μπορεί να τη χαρακτηρίσει κανείς ούτε κακή. Και αυτό πρέπει να συμβαίνει για τον εξής λόγο: Διότι ακόμα και η ίδια η Microsoft, που τώρα θεωρείται μία από τις συντηρητικότερες ανά την υφήλιο εταιρίες, χρωστά την επιτυχία των Windows 3.1, που έδωσαν το έναυσμα για την επιτυχία των Windows 95, στην πειρατεία. Και αυτό δεν το λέω μόνο εγώ, αλλά η ίδια η Microsoft.

Επίσης, στα περισσότερα μαγαζιά στη Στουρνάρη, στην Αθήνα, και στις Αγγελάκη και Εθνικής Αμύνης, στη Θεσσαλονίκη, υπάρχουν αντιγραφείς που ξεκουράζονται μόνο την Κυριακή, όταν όλα είναι κλειστά. Ξέρω προσωπικά κάποιον που είχε ένα παλιομάγαζο και τώρα τα μαζεύει 'χοντρά'.

Οσους βλέπουμε στα πανεπιστήμια να πουλάνε CDs δεν είναι φυσικά αυτοί που τα αντιγράφουν. ***Εχετε δει εσείς κάποιον που αντιγράφει να πηγαίνει και να πουλάει τα δικά του στο πανεπιστήμιο; Τρελός είναι; Θα προσλάβει έναν αλλοδαπό και θα τον βάλει στον πάγκο.*** *Αυτό δεν γίνεται κατευθείαν, άρα όλοι αυτοί, προτού αρχίσουν να προσλαμβάνουν αλλοδαπούς, σημαίνει ότι έχουν χρυσώσει και τα δόντια τους. Μήπως πρέπει να είμαστε κάπως πιο συνετοί σε αυτά τα θέματα, όση τρέλα κι αν έχει ο καθένας μέσα του;*

Το δεύτερο θέμα είναι τα MP3. Γι' αυτό δεν θα πω και πολλά, αλλά θα ήθελα να αντικρούσω τη γνώμη ενός φίλου του περιοδικού σε προηγούμενο τεύχος, ο οποίος λέει ότι οι καλλιτέχνες, αυτοί που κάνουν MP3, δεν κερδίζουν τίποτα. Μάλλον αυτός ο φίλος δεν έχει γνώση των cookies, που μέσω αυτών μπορεί ο καλλιτέχνης να καταλάβει αν κατεβαίνουν τα τραγούδια του ή όχι από πολλούς και έτσι να βγει στη σκηνή.

Το τρίτο θέμα στο οποίο δεν σηκώνω κουβέντα είναι οι hackers. Οπως πολύ σωστά είπε ένας φίλος σε προηγούμενο τεύχος, οι hackers είναι αυτοί που θέλουν να ξέρουν. Αλλά έκανε ένα αμετανόητο λάθος: Crackers δεν είναι αυτοί που μπαίνουν σε σελίδες και τις αλλάζουν, αυτό δεν είναι τίποτα. Λέγεται μέθοδος defacing και είναι άχρηστο. Τι σημαίνει η λέξη hack; Σκάβω και διεισδύω. Διεισδύω μέσα στο σύστημα για να δω πώς δουλεύει. Τι σημαίνει crack; Σπάζω. Σπάζω κωδικούς. Crackers είναι αυτοί που σπάνε κώδικες. Δεν υπάρχει εμφανής διαφορά ανάμεσα σε hackers και crackers. Είναι και οι δύο τύποι του underground. Πρώτα λοιπόν θα μάθουν για το underground όσοι θέλουν να μιλάνε και ύστερα θα λένε την άποψή τους. Αυτό που είπα προηγουμένως για τους hackers και crackers είναι αυτό που είναι σωστό. Δεν σας κρύβω ότι, προτού διαβάσω και εγώ πολλά definitions of a hacker στο Δίκτυο, είχα τη γνώμη του φίλου. Τέλος πάντων.

Με θρησκευτική ευλάβεια προς το περιοδικό, ένας από τους δαμώνες του IRC,

Κωνσταντίνος Μπουκουβάλας (trel0z)-τρελός-"

Καταρχήν, να διευκρινίσω πως όσα αναφέρεις για "εταιρίες που χρωστάνε την επιτυχία των προϊόντων τους στην πειρατεία" προσωπικά τα θεωρώ, με το συμπάθειο, "άλλα λόγια να αγαπιόμαστε". Είναι σαν να λες πως αν ο Ρωχάμης κάνει κάποια νόμιμη καριέρα στη ζωή του, θα το χρωστάει στο ότι έχει γίνει διάσημος από τις παρανομίες και τις αποδράσεις του. Στο κάτω κάτω, αν οι εταιρίες θέλουν να κάνουν γνωστό ένα προϊόν τους σε μεγάλες ομάδες χρηστών, ας το διανείμουν τζάμπα, βρε αδελφέ. Γιατί, δηλαδή, όποιος έχει αποκτήσει τα Windows σε κόπια πρέπει να το παίζει μάγκας κι όποιος τα έχει αγοράσει στο κουτί τους να αισθάνεται πως πιάστηκε κορόιδο;

Τώρα, για τα όσα γίνονται με τους περίφημους "πάγκους" στα πανεπιστήμια, τα έχουμε ξαναγράψει. **Η εικόνα πάντως είναι πολύ άσχημη για εκπαιδευτικούς χώρους, και απορώ γιατί δεν βρίσκεται σχεδόν κανείς να αντιδράσει σε αυτή την κατάσταση.** Τόσο πολύ έχουμε πια εμπορικοποιήσει τα πάντα, που το να μετατρέπονται χώροι προορισμένοι για μάθηση σε λαϊκές αγορές δεν μας ενοχλεί καθόλου; Ντροπή, βρε παιδιά, τι άλλο να πω...

Για τα MP3 μην ανησυχείς καθόλου - οι καλλιτέχνες κερδίζουν μια χαρά λεφτά, γι' αυτό άλλωστε οι δισκογραφικές εταιρίες έχουν εξαγριωθεί, βλέποντας κάποιους άλλους να τους παίρνουν την μπουκιά μέσα από το στόμα. Προβάλλουν άμεσα τη μουσική τους, πουλάνε τα CDs τους χωρίς τις υπέρογκες κρατήσεις των δισκογραφικών εταιριών, οι χρήστες έχουν την ευκαιρία του "try before you buy" κι έτσι όλοι - ή σχεδόν όλοι- μένουν ευχαριστημένοι.

Η δεύτερη επιστολή προέρχεται από έναν εκπαιδευτικό που επιθυμεί να καταθέσει τους δικούς του προβληματισμούς. Την παραθέτουμε στη συνέχεια:

"Αγαπητό 'PC Master'

Είμαι από τους πρώτους αναγνώστες σου και με μεγάλη χαρά και ικανοποίηση παρακολούθησα τόσα χρόνια την πορεία του περιοδικού και τη συνεχή βελτίωσή του.

Είμαι 36 χρονών και ασχολούμαι με τους υπολογιστές εδώ και περίπου 6 χρόνια, όχι γιατί το απαιτεί η δουλειά μου - είμαι εκπαιδευτικός - αλλά από προσωπική επιλογή. Κάτι που θα πρέπει να κάνει και το Υπουργείο Παιδείας, αλλά δυστυχώς δεν έχει δώσει τη σημασία που θα έπρεπε. Φυσικά, θα πρέπει να ξεκινήσει πρώτα επιμορφωτικά σεμινάρια στους ίδιους τους εκπαιδευτικούς γιατί, αν και το συγκεκριμένο θέμα δεν έχει άμεση σχέση με το επάγγελμά μας, η Παιδεία είναι το πλέον ευαίσθητο τμήμα της κοινωνίας μας και ακριβώς έτσι θα πρέπει να αντιμετωπίζονται όλα τα θέματα που αφορούν στις εξελίξεις που επιδρούν και που θα επιδράσουν στους νέους πολίτες αυτού του τόπου.

Τις ώρες που δεν εργάζομαι στον υπολογιστή παίζω πολλά παιχνίδια - και ας στεναχωρώ (λίγο) τη γυναίκα μου.

Και εδώ, όλα αυτά τα χρόνια, οι δικές σας κριτικές ήταν και είναι καθοριστικές για την αγορά κάποιου τίτλου. Εχοντας διαβάσει και άλλα περιοδικά - κυρίως ξένα - πρέπει να πω ότι μόνο το 'PC Master' προβάλλει σωστά και αντιμετωπίζει ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΑ όλα τα παιχνίδια.



Επίσης, θα ήθελα να σας συγχαρώ για τη στάση σας στο θέμα της πειρατείας. Κατανοώντας απόλυτα το επιχείρημα των αγοραστών, που αφορά στην τιμή κάθε παιχνιδιού, θα πρέπει όλοι να συνειδητοποιήσουμε ότι καταφεύγοντας στην πειρατεία κάνουμε ουσιαστικά κακό στην ποιότητα των παιχνιδιών, γιατί οι άνθρωποι που εργάζονται για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού είναι ουσιαστικά οι μόνοι που πληρώνουν το τίμημα της πειρατείας. Οι πολυεθνικές δεν χάνουν. Θα βρουν άλλους τρόπους να τα αρπάξουν - δυστυχώς.

Αν οι εταιρίες θέλουν να κάνουν γνωστό ένα προϊόν τους σε μεγάλες ομάδες χρηστών, ας το διανείμουν τζάμπα, βρε αδελφέ. Γιατί, δηλαδή, όποιος έχει αποκτήσει τα Windows σε κόπια πρέπει να το παίζει μάγκας κι όποιος τα έχει αγοράσει στο κουτί τους να αισθάνεται πως πιάστηκε κορόιδο;

Σχετικά με τη 'διαμάχη' στο είδος των παιχνιδιών, έχω να πω ότι δεν έχει λόγο ύπαρξης. Ο καθένας απολαμβάνει το παιχνίδι που του αρέσει και πέραν αυτού ουδέν. Τώρα για το αν υπάρχει βία ή όχι, αυτό είναι υποκριτικό πέρα ως πέρα. Δεν είναι δυνατόν να φωνάζουμε για τα παιχνίδια, όταν οι ειδήσεις μας έχουν προ πολλού ξεπεράσει κάθε ταινία φρίκης.

Ελπίζω να μη σας κούρασα με το γράμμα μου, αλλά τόσα χρόνια που σας παρακολουθώ, σας νιώθω κατά κάποιον τρόπο δικούς μου ανθρώπους.

Τελειώνοντας, και με όλο το σεβασμό, μία μικρή παρατήρηση. Οπως σας είπα, πιστεύω πάρα πολύ στις κριτικές σας και αυτές καθορίζουν τα παιχνίδια που αγοράζω. Ομως, σε κάποιες από αυτές οι συντάκτες σας -από καλή πρόθεση- μειώνουν την αξία του ελληνικού πολιτισμού, ίσως από φόβο μην κατηγορηθούν για σωβινισμό. Ο ελληνικός πολιτισμός ήταν ο μεγαλύτερος που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα, ήταν αυτός που έδωσε τα φώτα σε όλους τους λαούς και ακόμα και σήμερα τα έργα του Πλάτωνα, του Αριστοτέλη, του Πυθαγόρα, του Ομήρου αλλά και οι τεχνολογικές ανακαλύψεις των προγόνων μας παραμένουν αξεπέραστες. Δεν είναι σωβινισμός ούτε ρατσισμός. Από έναν μελετητή αρχαίων πολιτισμών, σας βεβαιώνω ότι δεν είναι ντροπή να λέγεται η αλήθεια, τη στιγμή μάλιστα που τόσοι καθηγητές και μελετητές ξένων πανεπιστημίων το έχουν κατ' επανάληψη τονίσει και υποστηρίξει.



Οσον αφορά στον δικό μου κατάλογο με τα 'καλύτερα' παιχνίδια, αυτά είναι τα: Civilization 2, Realms of the Haunting, The Beast Within, Baldur's Gate, Might & Magic 7, Heroes of M & M 3, Master of Orion, Diablo, Daggerfall, Pandora Directive.

Ελπίζω και πάλι να μη σας κούρασα.
Ηρακλής Χαριτίδης."

Κύριε Χαριτίδη, φυσικά και δεν μας κουράσατε, αντίθετα μάλιστα χαιρόμαστε ιδιαίτερα όταν παίρνουμε γράμματα όπως το δικό σας. **Σίγουρα το να προσπαθείς να αποφύγεις το σωβινισμό μετά μανίας είναι ίσως χειρότερο από το να είσαι σωβινιστής** - από το ένα άκρο πέφτεις στο άλλο, μόνο που και τα δύο βρίσκονται μπροστά σε γκρεμό. Θα βοηθούσε, πάντως, αν γινόσαστε πιο συγκεκριμένος, αναφέροντας παραδείγματα για να μπορέσουμε κι εμείς να απαντήσουμε αποφεύγοντας τις γενικολογίες. Οι γνώμες σας για την παιδεία και την πειρατεία μάς βρίσκουν απόλυτα σύμφωνους - αν και, εδώ που τα λέμε, μάλλον δεν θα πρέπει να ξεχωρίζουμε τις δύο έννοιες, αφού η δεύτερη ανθεί ποντάροντας σε μεγάλο βαθμό στην έλλειψη της πρώτης.

ΕΘΝΙΚΟ ΖΗΤΗΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ;

Αν κατάλαβα καλά, η πειρατεία είναι κακό μόνο για τους καλούς, ελληνικούς τίτλους και όχι για τους καλούς, ξένους τίτλους;

Στην επιστολή που ακολουθεί, ο αναγνώστης Γιάννης Φ. (τα στοιχεία του υπάρχουν στη διάθεση του περιοδικού, αλλά δεν τα δημοσιεύω για προφανείς λόγους) καταθέτει τις δικές του απόψεις σχετικά με το θέμα της πειρατείας. Διαβάστε και τα ξαναλέμε μετά το τέλος της επιστολής.

"Για τη στήλη 'Μεταξύ μας'
Αναφορικά με το 'φλέγον' θέμα της πειρατείας θα ήθελα να παραθέσω κάποιες σκέψεις. Καταρχάς, η συλλογή των παιχνιδιών μου αριθμεί περί τα 35 αυθεντικά παιχνίδια και αρκετά (μάλλον πολλά) αντιγραμμένα. Αντιγραφικό για CD μπορεί να μην έχω, αλλά, πιστέψτε με, είναι το ευκολότερο πράγμα στον κόσμο να προμηθευτείς τους τίτλους που επιθυμείς (συμβουλευόμενος εκτενείς λίστες μάλιστα) στην τιμή των 2.000 δρχ.
Για να μπω στο ψητό, όμως, έχω να θέσω στους επικριτές της πειρατείας ένα απλό ερώτημα: Ποιοι τίτλοι, αλήθεια, είναι αυτοί που στη συντριπτική πλειοψηφία τους βρίσκονται αντιγραμμένοι στις συλλογές παιχνιδιών των gamers; Μήπως είναι adventure games, που αποτελούνται από 4-8 CDs, έχουν πλουσιότατο συνοδευτικό υλικό (manuals, comics κ.λπ.); Μήπως είναι RPGs που περιλαμβάνουν χάρτες, διάφορα μικροαντικείμενα σχετικά με το παιχνίδι κ.ά.; Μήπως είναι προσομοιωτές πτήσης, με τα ογκωδέστατα manuals αυτών; Μήπως, τέλος, είναι συλλογές λίγο παλαιότερων παιχνιδιών, τα οποία πωλούνται σε budget τιμή (τιμή ευκαιρίας); Η απάντηση ασφαλώς σε όλα αυτά είναι μία: ΟΧΙ! Κανένας χρήστης που σέβεται τον εαυτό του δεν θα πάρει ποτέ αντιγραμμένα τα Gabriel Knight, System Shock, Fallout, Falcon, Baldur's Gate, Black Dahlia, Ultima Collection, X-COM Collection...
Αντιθέτως (και δίνοντας την απάντηση στο ερώτημα που έθεσα) είναι τίτλοι για τους οποίους ο μέσος χρήστης δύναται να εκδηλώσει κάποιο ενδιαφέρον, αλλά επ' ουδενί δεν θα 'δινε 12.000 για να τους αποκτήσει. Για ποιον λόγο να πάρω τα FIFA 99, 2000, 2001 κ.λπ. γνήσια, τη στιγμή που δεν μου προσφέρουν τίποτα παραπάνω; Γιατί να πάρω το κάθε generic (πανομοιότυπο;) Doom-clone γνήσιο όταν η μέση διάρκειά του δεν περνάει τις 5 μέρες (χαλαρά); Μήπως για να 'τεστάρω' την καινούρια κάρτα γραφικών μου ή μήπως επειδή ένα περιοδικό με προέτρεψε; Εδώ να πω πως δεν έχω τίποτα εναντίον των ωραίων γραφικών ή των απαιτητικών παιχνιδιών (έχω έναν K-7 Athlon 550, 128RAM, Voodoo 3). Απλώς συχνά η ουσία βρίσκεται αλλού...
Εξάλλου, πολλοί τίτλοι που προορίζονται κυρίως για multiplayer χρήση μπορεί να πουλάνε πολλά γνήσια αντίτυπα, μα και πολλαπλάσια αντιγραμμένα. Μήπως η παντελής έλλειψη copy protection που χαρακτηρίζει τις πλείστες παραγωγές είναι ένα 'κόλπο' για την έμμεση προώθηση του προϊόντος (μέσω των αντιγράφων του) με τελικό στόχο την προσέλευση περισσότερων παικτών στις 'αρένες' του Διαδικτύου;
Οσο για το επιχείρημα πως πλήττονται οι εταιρίες του χώρου από την πληθώρα των αντιγραμμένων τίτλων, έχω μόνο να πω: Εως ότου μία ελληνική εταιρία λογισμικού κυκλοφορήσει μία αξιόλογη παραγωγή, η οποία και θα 'βιασθεί' από τη δράση των πειρατών (μη πουλώντας τόσα γνήσια αντίτυπα όσα της άρμοζαν), δεν πρόκειται να... κλάψω ούτε για τους κολοσσούς του χώρου ούτε για τους εν Ελλάδι αντιπροσώπους των. Πιστέψτε με, αυτοί δεν πρόκειται να πεινάσουν...
Ευχαριστώ για τη φιλοξενία σας.
Φ. Ιωάννης
Φοιτητής"

Ως έναν βαθμό οι απόψεις του Γιάννη ταυτίζονται με τις απόψεις τις οποίες είχα δημοσιεύσει τρία ή τέσσερα τεύχη πριν όσον αφορά στο "added value" του αυθεντικού πακέτου έναντι του πειρατικού. No problem μέχρις εδώ. Οχι, βέβαια, ότι θεωρώ πως δεν πέφτουν θύματα πειρατείας τίτλοι όπως το Gabriel Knight, Fallout, Baldur's Gate, Black Dahlia κ.λπ., απλώς πιστεύω ότι, τώρα πια, η πειρατεία εδώ είναι πιο περιορισμένη, με την έννοια ότι ο χρήστης που ενδιαφέρεται πραγματικά για τα παιχνίδια αυτά θα τα αγοράσει αυθεντικά, αντίθετα με αυτόν που θα αγοράσει μία κόπια τους μόνο και μόνο για να τα δει.
Οσον αφορά στο gaming μέσω του Internet, εδώ το "παιχνίδι" παίζεται σε δύο ταμπλό. Υπάρχουν καταρχήν τα παιχνίδια που μπορείς να παίξεις μόνος σου στον υπολογιστή και η δυνατότητα του Internet gaming αποτελεί απλώς μία προέκταση του Network gaming (σε LAN) που διέθεταν τα παλιότερα παιχνίδια, και υπάρχει και η κατηγορία των κατεξοχήν Internet games, τα οποία μπορείς να παίξεις μόνον on-line ή, έστω, μπορείς να παίξεις μέχρι ενός σημείου στον υπολογιστή σου, αλλά για να συνεχίσεις χρειάζεται να συνδεθείς με κάποιον server (του εξωτερικού συνήθως). Αυτή η τελευταία κατηγορία είναι και η πιο ενδιαφέρουσα, καθώς αποτελεί έναν πολύ έξυπνο τρόπο καταπολέμησης της πειρατείας. Τούτο διότι η εταιρία που δημιούργησε το παιχνίδι δεν ενδιαφέρεται για τις καλές πωλήσεις του client. Αντίθετα, μάλιστα, ίσως να ενδιαφέρεται για όσο το δυνατόν περισσότερες κόπιες! Κι αυτό διότι περιμένουν τα έσοδα να δημιουργηθούν από τις on-line συνδρομές σε κάθε server, τα οποία είναι πολύ πιο "ελεγχόμενα" από τις πωλήσεις του προϊόντος στα ράφια των καταστημάτων. Οι λογαριασμοί σε κάθε server είναι πολύ πιο εύκολο να ελεγχθούν για τυχόν "πειρατεία" (εδώ πειρατεία νοείται και το hacking, με τη δημιουργία on-line λογαριασμών που δεν έχουν πληρωθεί).
Για το Copy Protection έχω διαφορετική άποψη από τον Γιάννη. Πιστεύω ότι οι εταιρίες βαρέθηκαν να πληρώνουν ένα κάρο λεφτά για να κλειδώνουν τα προϊόντα τους, αφού έτσι κι αλλιώς το κλείδωμα, το οποίο κλείδωμα, θα "σπάσει" κάποια πολύ κοντινή χρονική στιγμή - αν το κλείδωμα είναι πολύ καινούριο και πολύ δύσκολο, μπορεί να χρειαστεί μία εβδομάδα για να βγει το πρώτο crack...
Αυτό που με ξένισε στην επιστολή είναι η τελευταία παράγραφος, η οποία αναφέρεται σε "αξιόλογες ελληνικές παραγωγές". Οχι στις ελληνικές παραγωγές εν γένει, αλλά σε κάποια πιθανή μελλοντική αξιόλογη παραγωγή - σύμφωνα πάντα με τον υπογράφοντα την επιστολή. Δηλαδή, αν βγει στο μέλλον ένα φοβερό και τρομερό ελληνικό game, η πειρατεία θα είναι "κακή", ενώ για ένα φοβερό και τρομερό ξένο game δεν ισχύει το ίδιο; Γιατί αυτός ο διαχωρισμός; Και, στο φινάλε, από πού έβγαλες το συμπέρασμα, Γιάννη, και θέλεις να σε πιστέψουμε κιόλας, ότι οι "κολοσσοί" και οι "αντιπρόσωποί τους στην Ελλάδα" δεν πρόκειται να "πεινάσουν"; Πόσες (αγαπημένες μας ή όχι δεν έχει σημασία) εταιρίες θα πρέπει να κλείσουν, να πέσουν έξω, να πουληθούν για να πάρουμε χαμπάρι ότι ακόμα και οι κολοσσοί και οι αντιπρόσωποί τους μερικές φορές "πεινάνε"; Infocom, Sierra, Broderbund, Mindscape, Red Orb, Origin, SSI, Access Software, GT Interactive, Psygnosis, Bullfrog, Microprose, Ocean, Trilobyte, Viacom και πόσες άλλες πουλήθηκαν, "συγχωνεύθηκαν" ή έκλεισαν οριστικά. Και μη νομίζετε ότι στην Ελλάδα η κατάσταση είναι καλύτερη - ξέρουμε πολύ καλά πόσα και ποια μαγαζιά έχουν κλείσει. Γι' αυτό άλλωστε οι αντιπροσωπίες έχουν συσσωρευθεί σε δύο - τρεις μεγάλες εταιρίες, οι οποίες

διαθέτουν προϊόντα που είναι ακόμα και ανταγωνιστικά μεταξύ τους. Φταίει μόνο η πειρατεία γι' αυτό; Οχι, αυτό δεν το πιστεύω. Εχει όμως σημαντικό μερίδιο ευθύνης.
Οταν λοιπόν αγοράσετε σε κόπια το επόμενο αγαπημένο σας παιχνίδι, καλού - κακού ψάξτε λίγο έναν χρόνο μετά να δείτε: υπάρχει ακόμα η εταιρία που το κατασκεύασε;

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΗΣ

Πολλά, καλά και άξια προσοχής γράμματα έλαβα αυτόν το μήνα και για το λόγο αυτό λέω να σας ταράξω στις επιστολές.


Παρατηρώ με μεγάλη μου χαρά ότι έχετε μάθει το κόλπο και μοιράζεστε τα έξυπνα πραγματάκια που βρίσκετε από δω και από κει και με τα άλλα παιδάκια του "PC Master". Μπράβο, μπράβο. Κατά, σατανική θα λέγαμε, σύμπτωση, τόσο η επιστολή που δημοσιεύεται εδώ όσο και εκείνη που βρίσκεται στο ενθετάκι από κάτω έχουν σχέση με την αγγλική γλώσσα. Ακολουθεί η επιστολή του Rayman.
"Αγαπητό 'PC Master',
Θα παρακαλούσα να κάναμε ενός λεπτού σιγή για να τιμήσουμε το θάνατο της αγγλικής γλώσσας. Εχω ακούσει λέξεις αγγλικές κυριολεκτικά δολοφονημένες από τους Ελληνες. Ομως, από ένα σημείο και μετά αυτό καταντά γελοίο. Ετσι, με το λίγο θάρρος που διαθέτω, μάζεψα λίγα από αυτά τα ευτράπελα που έχω ακούσει και για χάριν ευκολίας σάς τα παραθέτω συγκεντρωμένα σε έναν πιθανό διάλογο ανάμεσα σε δύο άτομα που μιλάνε αυτή τη γλώσσα!
- Χτες, βρήκα στο Γκουάκε τρία, το ρόκετ λάουντσερ. Ασε που τα τεξτιούρες στο παιχνίδι είναι φοβερά!
- Τι επιλογές έκανες στα σίτινγκς του παιχνιδιού; Μήπως αν βάλω λόου κουάλιτι στο αούντιο να μου πηγαίνει καλύτερα;
- Δεν νομίζω, γιατί στο Διάβλο δύο, που το επέλεξα αυτό στα πρόπερταϊζ, πήγαινε το ίδιο. Στο είπα που ο νεκρομάνσερ μου, πήγε λέβελ 25;
- Μα καλά, πότε πρόλαβες να πάρεις το παιχνίδι; Δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα!
- Δεν το ήξερες; Είμαι βέτα τέστερ.
Ελπίζω να διασκεδάσατε με αυτόν το σύντομο διάλογο. Εγώ να δείτε πόσο διασκεδάζω ακούγοντάς τα! Δείτε κι άλλα: Τιμπέριαν Σαν, Μικροσόφτ, Πρίμαξ, Ντίγκιταλ, ING (το πλήκτρο "Ins" στο NumPad), και το καλύτερο όλων: ε-α σπορτς (γεια σου, ρε Vantor, με τα ωραία σου!).
Rayman"

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

NOW IN THE OLD AGE, LEARN OLD MAN LETTERS...

Αν καταφέρατε να μεταφράσετε τον τίτλο στα ελληνικά, τότε δεν θα έχετε κανένα περαιτέρω πρόβλημα...

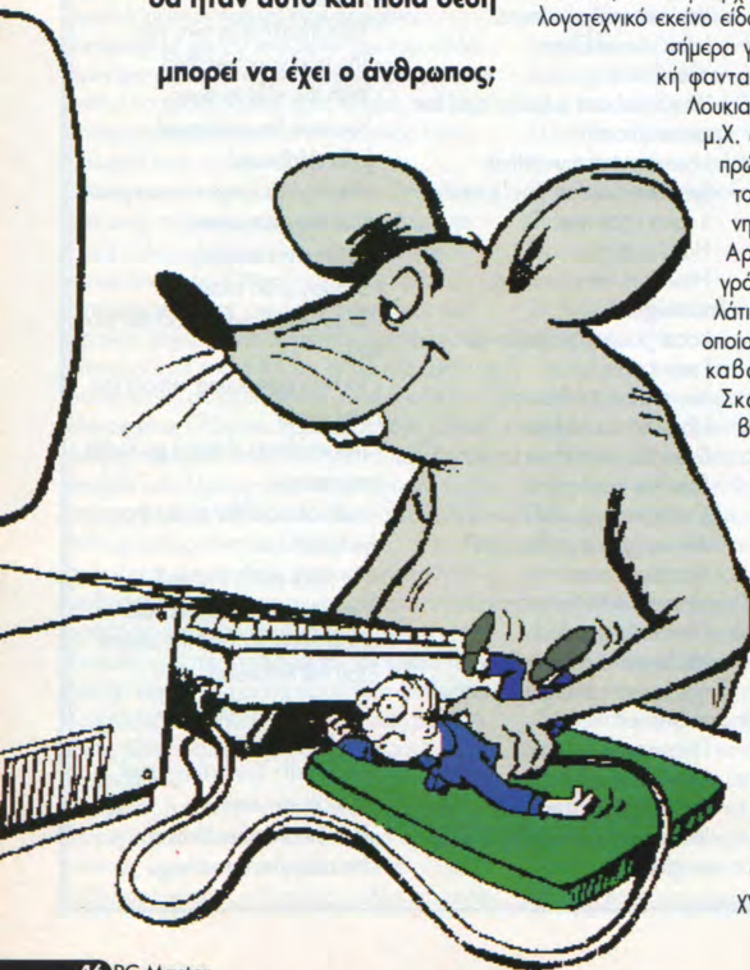

Οταν ήμουν στο σχολείο, θυμάμαι ότι διασκεδάζαμε τα μέγιστα προσπαθώντας να βρούμε τις αγγλικές μεταφράσεις συνηθισμένων ελληνικών εκφράσεων. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιου τύπου είναι το, κλασικό πια, "slow the much oil" (σιγά τον πολυέλαιο) και το "to the down - down of the writing" (στο κάτω κάτω της γραφής). Φαίνεται, όμως, ότι δεν ήμαστε οι μόνοι χαραμοφάηδες του κόσμου τούτου, καθώς ένα πρόσφατο e-mail, του οποίου το περιεχόμενο ακολουθεί, αποδεικνύει ότι υπάρχουν άνθρωποι που έχουν αναγάγει τη μετάφραση αυτού του είδους σε επιστήμη. Εδώ μιλάμε για πραγματική, αυστηρή μετάφραση και όχι του "χαβαλέ". Αν στις εκφράσεις που ακολουθούν υπάρξουν κάποιες που σας δυσκολεύουν, στείλτε μου mail με την ένδειξη "Bard's query, cough" (!) και στο επόμενο τεύχος θα δημοσιεύσω όσες εκφράσεις σάς παίδεψαν με τη μετάφρασή τους. Εδώ να σημειώσω ότι το e-mail περιείχε και μερικές... απρεπείς εκφράσεις οι οποίες, όπως καταλαβαίνετε, είδαν το Recycle Bin κατάφατσα.
Εχουμε και λέμε, λοιπόν:
- Are you working me?
- You changed my lights
- I (he/she/it/we/you/they) did her from hand
- Welcome my eyes the two
- Better five and to hand than ten and waiting
- Better donkey-bonding than donkey-searching
- It says!
- I've played them!
- I made her lottery!
- I'm bone!
- I saw the Christ soldier and Holy Mary patrol.
- It happened the come to see.
- Like the unfair curse.
- Something's running down to the Gypsies.
- Don't you get bored!
- He gives her to me.
- You owe me your horns.
- I don't know Christ.
- Your Christ.
- Your mind and a pound and the painter's brush.
- I came out of my clothes.
- (whatever) are at Devil's mother.
- It rains chair legs.
- Hairs curly.
- How from here morning - morning?
- I don't know my blindness.
- I see it pale
- You are for the festivals.
- I (he/she/it κ.λπ.) don't chew.
- Does the goat chew taramas?
- Slow the cabbages!
- Catch the egg and mow it.
- Are we gluing coffee pots?
- Marrows drums!
- Marrows with the oregano.
- I made them salad
- We became robes - Robe unbuttoned - Straight you robe!
- I have spit them.
- I throw you to the ears.
- Holy Mary's eyes.
- I take them to the skull.
- Whatever you remember you are glad.
- Are you asking and the change from over?
- Glass!
- We confused our thighs.
- It's deaf.
- Take them not to owe you.
- The bad your weather!
- With this side to sleep.
- Your eye the crosseyed.
- I am dogbored.
- We did black eyes to see you.
- Like the snooooows!
- You are a shopping.
- Sunday short feast.
- To say the figs figs and the tub tub!
- You are computing without the hotel owner.
- The madness doesn't go to the mountains.
- I will take out the snake from the hole?
- He stuck me to the wall.
- I'm sitting on ignited coals.
- From here go and the others.
- You will eat wood.
- He sat me on the neck.
- My eye!
- I balded! - You balded me!
- You ate my ears.
- Has the weather turnings.
- He does the dead bug.

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΜΟΝΑΔΙΚΟΤΗΤΑ

Επιστήμη ή Φαντασία;

Η επιστημονική φαντασία μπορεί να μην είναι και τόσο "φαντασία" στις ημέρες μας. Καθημερινά οι εξελίξεις στην τεχνολογία κάνουν ένα μέλλον διαφορετικό να γίνεται όλο και πιο κοντινό. Πώς θα ήταν αυτό και ποια θέση μπορεί να έχει ο άνθρωπος;



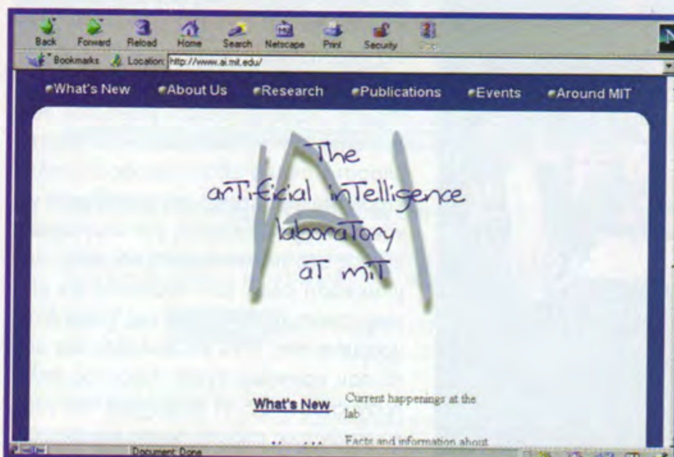
Σύμφυτη με την ανάπτυξη της ανθρώπινης περιέργειας και ανησυχίας είναι και η φαντασία. Χωρίς αυτήν όχι μόνο δεν θα υπήρχαν η λογοτεχνία, η μουσική ή η ζωγραφική (και γενικά κανένα είδος καλλιτεχνικής δημιουργίας), αλλά και ο ίδιος ο άνθρωπος θα αντιμετώπιζε σημαντικά προβλήματα στο να δαμάσει το φόβο του απέναντι στο άγνωστο του κόσμου που ακόμη τον περιβάλλει. Αν ο Δίας στέλνει τον κεραυνό, αυτό είναι κάτι που ο ανθρώπινος νους μπορεί να συλλάβει και να εκλογικεύσει (όσο αυτό είναι δυνατό) και έτσι να αντιμετωπίσει κάπως το φόβο του (κάνοντας, ας πούμε, τελετές και θυσίες για να εξευμενίσει τον "κακό" θεό). Από την αρχαιότητα αναπτύχθηκε το λογοτεχνικό εκείνο είδος φαντασίας που είναι σήμερα γνωστό ως "επιστημονική φαντασία". Σας θυμίζω τον Λουκιανό, συγγραφέα του 2ου μ.Χ. αιώνα, ο οποίος είχε πρώτος οραματιστεί ταξίδι του ανθρώπου στη Σελήνη, ενώ και παλαιότερα ο Αριστοφάνης είχε περιγράψει την άνοδο στο παλάτι του Δία ενός θνητού, ο οποίος για να τα καταφέρει, καβάλησε ένα τεράστιο Σκαθάρι (όχι δεν είχαν βγει ακόμη τα Volkswagen), που τον οδήγησε στην κορυφή του Ολύμπου πετώντας. Από τότε, βέβαια, πολύ νερό έχει τρέξει στο αυλάκι της λογοτεχνίας, έχοντας δώσει πολλά και σπουδαία δημιουργήματα μεγάλων λογοτεχνών, όπως ο Ιούλιος Βερν και ο Ισαάκ Ασίμωφ. Μάλιστα, με το είδος αυτό της λογοτεχνίας έχουν ασχοληθεί σπουδαίοι λογοτέχνες της ανθρωπότητας, οι οποίοι δεν έγραφαν "ιστορίες επιστημονικής φαντασίας" με τη στενή έννοια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο Τζωρτζ Οργουελ, με το πασίγνωστο "1984", και πολλοί άλλοι.

Ομως χωρίς τη φαντασία δεν θα υπήρχαν η ανθρώπινη κοινωνία και η επιστήμη. Χωρίς τη δυνατότητα που έχει ο άνθρωπος να σκέφτεται εντελώς πρωτότυπα, η ιστορία δεν θα προχωρούσε, νέα κοινωνικά και πολιτικά συστήματα δεν θα δημιουργούνταν για να αντικατασταθούν από άλλα και γενικά θα υπήρχε μία παντελής (και απάνθρωπη) στασιμότητα. Το ίδιο θα συνέβαινε και στην επιστήμη. Τα παραδείγματα ανά τους αιώνες άπειρα και εντυπωσιακά. Θα μπορούσε άραγε να διατυπωθεί ποτέ η θεωρία του ατόμου (ήδη εν σπέρματι από τον Αναξίμανδρο) ή η θεωρία της σχετικότητας ή ακόμη η θεωρία (γιατί θεωρία ήταν για αιώνες) ότι η Γη είναι στρογγυλή και το κέντρο του πλανητικού συστήματος είναι ο Ηλιος; Και για να μην πηγαίνουμε πολύ μακριά: Θα μπορούσε να είχε δημιουργηθεί ο υπολογιστής, αν δεν υπήρχε αρκετή δόση φαντασίας σε αυτούς που τον οραματίστηκαν;

Η επιστήμη, ακόμη και αν είναι στενά εγκλωβισμένη σε πολιτικά και οικονομικά παιχνίδια, ακόμη και αν ο μόνος στόχος της είναι το κέρδος, δεν μπορεί να προχωρήσει και να δημιουργήσει, αν δεν διαθέτει επιστήμονες με φαντασία. Αν πριν από μόλις είκοσι χρόνια έλεγε κάποιος ότι ένας προσωπικός υπολογιστής μπορεί να παίξει DVD ταινίες και να αναπαράγει γραφικά, ήχο και βίντεο με τρόπο πολύ καλύτερο από την τηλεόραση, για παράδειγμα, πολλοί θα τον κοιτούσαν με υποψία ("τι λέει το φρικιό;"). Ποιος θα πίστευε στη γέννηση του IBM PC (ξέρετε, πράσινα γράμματα, στοιχειώδη "γραφικά", ήχος από το ηχειάκι, πληκτρολόγιο 84 πλήκτρων, 1 floppy για δισκέτες 5 1/4, χωρίς σκληρό δίσκο και φυσικά χωρίς ποντίκι και Windows....!) ή ότι είκοσι χρόνια μετά το Internet και οι απίθανες δυνατότητες επικοινωνίας που παρέχει θα ήταν προσιτές στον καθένα; Η επιστήμη των υπολογιστών προχωρεί με άλματα και ο ρυθμός είναι εξοντωτικός.

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΜΟΝΑΔΙΚΟΤΗΤΑ

Με αυτόν τον περίεργο τίτλο, ο Vernor Vinge, μαθηματικός και συγγραφέας, καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του San Diego, δημοσίευσε γύρω στο 1993 ένα άρθρο, στο οποίο διατυπώνει κάποιες σκέψεις του σχετικά με το μέλλον της τεχνολογίας. Το πρωτότυπο σε αυτές τις σκέψεις είναι ότι ξεπερνούν τα σενάρια περί μεγαλύτερης αυτοματοποίησης των λειτουργιών ενός υπολογιστή ή ενός σπιτιού και επεκτείνονται στην ίδια τη φύση του ανθρώπου,





η οποία αναμένεται να αλλάξει άρδην μέσα στα επόμενα χρόνια, τουλάχιστον κατά την άποψη του συγγραφέα. Το κείμενο του Vinge δημοσιεύεται σε ελληνική μετάφραση στο ηλεκτρονικό περιοδικό "ΜΕΤΑ-ΘΕΣΕΙΣ" στη διεύθυνση: http://www.meta.gr/articles_vinge.htm.

Η Μοναδικότητα είναι μια μελλοντική εποχή στην ανθρώπινη ιστορία, την οποία ο συγγραφέας του εν λόγω άρθρου θεωρεί σχεδόν βέβαιη, αν και φυσικά δεν μπορεί να την προσδιορίσει χρονικά. Το θεμελιώδες εδώ είναι ότι σε αυτήν την εποχή ο άνθρωπος θα έχει καταφέρει να δημιουργήσει "υπερανθρώπινη νοημοσύνη", δηλαδή θα έχει δημιουργήσει ο ίδιος τις συνθήκες για την αυτοκαταστροφή του. Χμ... Νομίζω ότι λίγο απότομα σας έριξα στα βαθιά και πρέπει να σας βοηθήσω λιγάκι να επιπλεύσετε. Ελάτε, λοιπόν, γενναία μου παιδιά.... μη φοβάστε!

Ο Vinge αναφέρει ευθύς εξαρχής την κεντρική ιδέα της άποψής του:

"Η επιτάχυνση της τεχνολογικής προόδου ήταν το κεντρικό χαρακτηριστικό αυτού του αιώνα. Υποστηρίζω σε αυτό το κείμενο ότι βρισκόμαστε μπροστά σε μια αλλαγή που συγκρίνεται μόνο με την εμφάνιση της ανθρώπινης ζωής στη Γη. Τα επακριβή αίτια αυτής της αλλαγής είναι η επικείμενη δημιουργία, μέσω τεχνολογίας, οντοτήτων ΜΕ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ από του ανθρώπου".

Ο συγγραφέας υποστηρίζει ότι κάτι τέτοιο μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς τρόπους, οι οποίοι δεν περιορίζονται μόνο στη βελτίωση του hardware, αν και η βελτίωση αυτή αποτελεί το Α και το Ω της δημιουργίας τεχνητής νοημοσύνης. Η συμβολή της βιολογίας θα είναι ένα σημαντικότατο πλεονέκτημα προς την κατεύθυνση της δημιουργίας υπερ-νοημόνων μηχανών. Πέρα, όμως, από τις μηχανές που μπορούν να αποκτήσουν ευφυΐα ανώτερη από εκείνη του ανθρώπου (αν μάλιστα είναι και ταχύτερες), και ένας άνθρωπος που διασυνδέεται στενά με έναν υπολογιστή είναι προφανές ότι έχει πολύ ανώτερη ευφυΐα από το μέσο όρο. Ομως τα πράγματα είναι ξεκάθαρα: Η δημιουργία συνειδητών μηχανών, δηλαδή μηχανών με πραγματική και όχι επιφανειακή ευφυΐα, θα γίνει μόνο όταν και αν το hardware που θα χρησιμοποιούν θα είναι "πιο ισχυρό από το φυσικό εξοπλισμό του ανθρώπου". Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να παραχθεί ένα μηχάνημα που να έχει τη δυνατότητα να είναι ένας ανθρώπινος εγκέφαλος με όλες τις λειτουργίες του.

Ηδη σας φαντάζομαι να στριφογυρίζετε ανήσυχοι στις καρέκλες σας, να τρώτε τα νύχια σας και να θέλετε να μου κάνετε (ή καλύτερα στον κύριο Vinge) ένα σωρό ερωτήσεις. Περιμένετε να δείτε και τη συνέχεια: Εχει κι άλλο!

Ηδη από τη δεκαετία του '60, ένας ερευνητής έγραφε με τόσο γλαφυρό τρόπο, που θα ήταν κρίμα να μη μεταφέρουμε αυτολεξεί τα γραφόμενά του:

"Ας ορίσουμε μία υπερνοήμονα μηχανή ως τη μηχανή που μπορεί να ξεπεράσει όλες τις διανοητικές λειτουργίες οποιουδήποτε ανθρώπου, όσο ευφυής και αν είναι. Εφόσον ο σχεδιασμός μηχανών είναι μία από τις διανοητικές αυτές λειτουργίες, μία υπερνοήμων μηχανή θα μπορεί να σχεδιάσει ακόμα καλύτερες μηχανές. Και θα μπορούσε τότε αναμφίβολα να συμβεί μία 'έκρηξη νοημοσύνης' και η νοημοσύνη του ανθρώπου θα έμενε πολύ πίσω. Ετσι, η πρώτη υπερνοήμων μηχανή θα είναι η τελευταία εφεύρεση που θα κάνει ποτέ ο άνθρωπος, υπό τον όρο ότι η μηχανή θα είναι αρκετά υπάκουη για να μας πει πώς να την κρατήσουμε υπό έλεγχο[...] Το πιθανότερο είναι ότι, μέσα στον εικοστό αιώνα, θα κατασκευαστεί μία υπερνοήμων μηχανή και αυτή θα είναι η τελευταία εφεύρεση που θα χρειαστεί να κάνει ο άνθρωπος."

Εχω την εντύπωση ότι πλέον οι ανησυχίες σας αυξήθηκαν. Μάλιστα θα μπορούσαμε να οδηγηθούμε σε ακόμη πιο εφιαλτικά συμπεράσματα, αν σκεφτούμε ότι η επιβολή οποιωνδήποτε κανόνων στις μηχανές θα είχε αντίθετα αποτελέσματα από τη "νοήμονα μηχανή". Αν κάποιοι θέλουν να φτιάξουν ένα τέτοιο μηχάνημα, σίγουρα δεν θα το βρουν και πολύ ελκυστικό να του θέσουν κανόνες που θα περιορίζουν το ίδιο το πλεονέκτημά του, δηλαδή την υπερανθρώπινη ευφυΐα του. Η ελευθερία της σκέψης είναι βασικότατο στοιχείο της ανθρώπινης ουσίας και χωρίς αυτό καμία μηχανή δεν θα πάψει ποτέ να είναι υποχείριο του ανθρώπου (ευτυχώς!). Με τέτοιους όρους και με τέτοιες προοπτικές καλύτερα να μη φτιαχτεί ποτέ η



υπεράνθρωπη μηχανή, ο θεός επί της Γης δηλαδή! Ομως, έτσι όπως λειτουργεί η επιστήμη στις μέρες μας, υποταγμένη σε οικονομικά και πολιτικά συμφέροντα, κάτι μου λέει πως αν ένα τέτοιο σενάριο γίνει ποτέ πραγματικότητα, θα είναι αρκετά δύσκολο να το αποτρέψουμε. Λέτε να γίνουμε σαν τον "Εξολοθρευτή"; Σκλάβοι των μηχανών που επαναστατούμε εναντίον τους και τις πολεμάμε σε έναν άνισο πόλεμο;

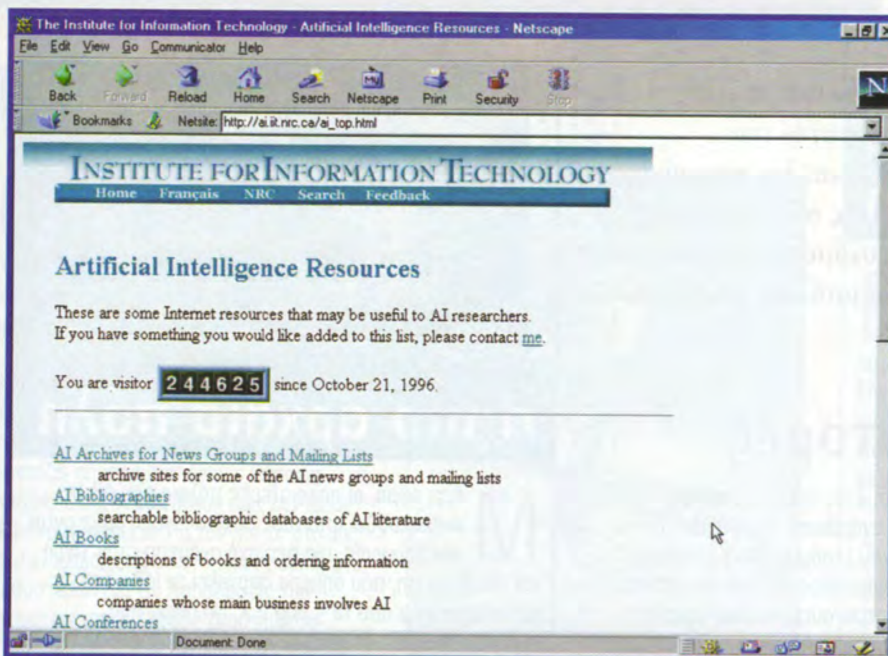


ΕΝΙΣΧΥΜΕΝΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ;

Ως έναν άλλον πόλο, μία διαφορετική προοπτική ή μία "αντιθετική προσέγγιση", όπως λέει ο ίδιος, αναφέρει την έννοια της "Ενισχυμένης Νοημοσύνης" ο συγγραφέας. Πρόκειται φυσικά γι' αυτό που ζούμε όλοι σήμερα και έχει να κάνει με τις χρήσεις της τεχνολογίας στην καθημερινότητά μας. Το γεγονός ότι χρησιμοποιώντας τον προσωπικό υπολογιστή μας μπορούμε να αντλήσουμε τεράστιες ποσότητες πληροφοριών και γνώσης, αλλά και να τις μοιραστούμε με άλλους συνανθρώπους μας από όλον τον κόσμο, αποτελεί ξεκάθαρα μία μορφή ενίσχυσης της νοημοσύνης μας και πλουτισμού του δυναμικού γνώσεων που διαθέτουμε. Η χρήση ενός υπολογιστή για να φέρουμε εις πέρας μία εργασία αποτελεί άλλο ένα δείγμα ενισχυμένης νοημοσύνης, διότι πρόκειται για μία ομάδα (άνθρωπος-μηχανή), στην οποία τα δύο μέρη βάζουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους και παραγωγικά βγαίνει το τελικό αποτέλεσμα, που είναι ανώτερο από τη μεμονωμένη δουλειά οποιουδήποτε από τα δύο μέρη.

Στην κατεύθυνση αυτή ο Vinge προτείνει κάποια πράγματα, τα οποία ως επί το πλείστον έχουν βρει πρακτική εφαρμογή στις ημέρες μας: χρήση τοπικών δικτύων για την αυτοματοποίηση της συλλογικής εργασίας, αυτοματισμός ομάδων ανθρώπων-computers, εκμετάλλευση του Διαδικτύου ως εργαλείου συνδυασμού ανθρώπου και μηχανής και ανάπτυξη ειδικών interfaces που δεν απαιτούν την καθήλωση του χρήστη μπροστά σε μία οθόνη και σε ένα πληκτρολόγιο (προς αυτήν την κατεύθυνση γίνονται όλες οι ενέργειες για αναγνώριση ομιλίας από τον υπολογιστή και για τη συμπύκνωση όλων των συσκευών σε μία υπερ-συσκευή). Το άρθρο του Vinge ήταν γραμμένο στα 1993 και από τότε όλα αυτά που προτείνει έχουν λίγο έως πολύ πραγματοποιηθεί. Η φιλικότητα των υπολογιστών τους καθιστά πρώτο και απαραίτητο εργαλείο για τον καθένα και αυτό το βλέπουμε καθημερινά γύρω μας. Ο συγγραφέας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "προφητικός", με την έννοια ότι συνέλαβε τις προκλήσεις που οι εξελίξεις της πληροφορικής έθεταν προ των πυλών. Ομως οι καινοτομίες και οι κατακτήσεις αυτές έχουν σχεδόν πραγματοποιηθεί. Μήπως είναι καιρός να ετοιμαζόμαστε για τη νέα εποχή: τη Μοναδικότητα;

Ισως όχι ακόμη. Ισως όχι για τα επόμενα τριάντα χρόνια. Ομως οι ραγδαίες εξελίξεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών και της επι-



στήμης γενικά δεν μας επιτρέπουν να ελπίσουμε ότι μια τέτοια εξέλιξη μπορεί να είναι αναστρέψιμη. Η τεχνολογία έχει ήδη μεταλλάξει σε ασύλληπτο βαθμό την οικονομία, την κοινωνία, την τέχνη, τον πολιτισμό και τον ίδιο τον άνθρωπο. Τέτοιες δυνατότητες επικοινωνίας, υπολογισμών, εργασίας, ανταλλαγής υλικών και πνευματικών εμπορευμάτων δεν έχει δει ποτέ στην ιστορία της η ανθρωπότητα. Κι όσο η διείσδυση των τεχνολογικών μέσων προχωράει τόσο θα μεταβάλλεται και η ίδια η ζωή. Τα ηθικά ζητήματα που ορθώνονται μπροστά μας είναι τεράστια και ο χώρος της στήλης δεν είναι ούτε αρκετός ούτε κατάλληλος για να τεθούν και να απαντηθούν. Οι νέες τεχνολογικές ελίτ θα έχουν στα χέρια τους πολύ ισχυρότερα όπλα από τα κρεματόρια των ναζί και τα πυρηνικά του Ψυχρού Πολέμου. Μπορεί να ελέγχουν τη σκέψη μας, γιατί η δική τους ανθρωπομηχανή θα είναι πολλές χιλιάδες φορές πιο ευφυής από εμάς τους κοινούς θνητούς.

"Το πρόβλημα δεν είναι απλώς ότι η Μοναδικότητα σηματοδοτεί την αποχώρηση της ανθρωπότητας από το κέντρο της σκηνής, αλλά ότι αντικρούει τις πιο βαθιά θεμελιωμένες αντιλήψεις μας για την ύπαρξη", γράφει ο Vinge κατανοώντας όλα τα προβλήματα που η εποχή της Μοναδικότητας μπορεί να φέρει στην ανθρωπότητα. Ομως το ζήτημα του "καλού" και του "κακού", της ηθικής δηλαδή, του τι μπορεί και τι πρέπει να κάνει ο άνθρωπος και το ερώτημα αν πρέπει να κάνει όσα μπορεί, είναι προβλήματα που δεν θέτει ξεκάθαρα ο Vinge. Είναι όμως υπαρκτά. Ισως να ζούμε όταν η Μοναδικότητα έλθει και τότε θα μπορούμε να κρίνουμε οι ίδιοι για τον εαυτό μας, αν θα μπορούμε. Ισως πάλι να μη ζούμε τότε, οπότε θα αποφασίσουν κάποιοι άλλοι.

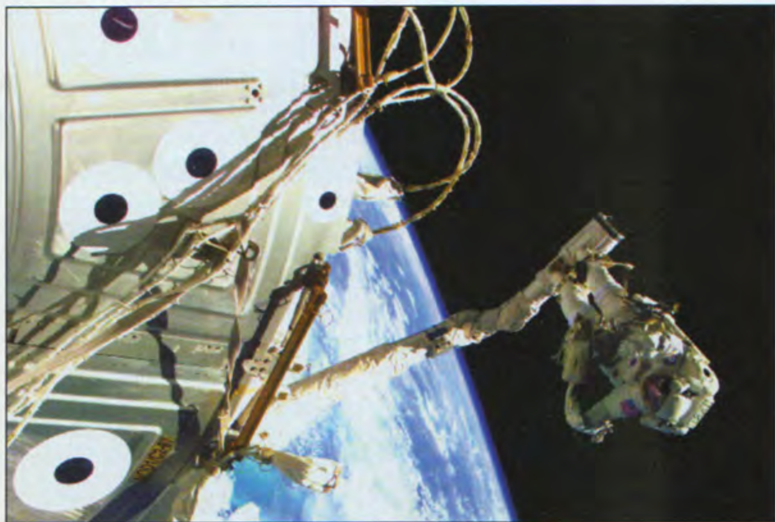
PC

Μπήκαμε σιγά σιγά στο καλοκαίρι. Ετσι λοιπόν κι εμείς φροντίσαμε να έχουμε για εσάς όσο το δυνατόν πιο... δροσιστικές και ευχάριστες ειδήσεις. Βέβαια, δεν αποφύγαμε τις, απαραίτητες για την εποχή, συμβουλές αδυνατίσματος, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια. Ευχόμαστε καλή επιτυχία σε όσους από εσάς δίνουν εξετάσεις και μπόλικα μπάνια σε όσους μόλις ξεμπέρδεψαν από δαύτες!

Διαστημικοί... μάστορες!

Οταν χαλάσει κάτι στο σπίτι σας και δεν μπορείτε να το φτιάξετε μόνοι σας, τι κάνετε; Φωνάζετε τον μάστορα, έτσι δεν είναι; Τα πράγματα όμως δυσκολεύουν όταν αυτό που χαλά δεν βρίσκεται ούτε στο σπίτι, ούτε στο γραφείο σας, ούτε καν... στη Γη! Ετσι, μια και ο Διεθνής Διαστημικός Σταθμός, διότι σε αυτόν αναφερόμαστε, χρειάστηκε τα ψιλομερεμέτια του, επιστρατεύτηκε κοτζάμ διαστημικό λεωφορείο! Το πλήρωμα του Atlantis, λοιπόν, ξεκίνησε στις 19 Μαΐου την αποστολή του, που δεν ήταν άλλη από το να διορθώσει ορισμένα "κακώς κείμενα" στον επίδοξο αντικαταστάτη του γερασμένου πια Mir. Βασικός στόχος η ανόρθωση της τροχιάς του Διαστημικού Σταθμού που βρισκόταν κάπως χαμηλότερα απ' όσο θα έπρεπε, αλλά οι αστροναύτες έκαναν αρκετές ακόμα εργασίες. Αλλαξαν τις μπαταρίες στη, ρωσικής κατασκευής, συσκευή "Zarya" (σημαίνει "ανατολή", εάν ενδιαφέρεστε), μετέφεραν νέο εξοπλισμό, αντικατέστησαν κάποιες συσκευές πυρόσβεσης καθώς και ανιχνευτές καπνού που είχαν ξεπεράσει την ημερομηνία λήξης τους και πραγματοποίησαν δοκιμές καλής λειτουργίας σε ορισμένα από τα όργανα που διαθέτει ο Σταθμός. Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές η αποστολή, που φέρει την κωδική ονομασία STS-101, δεν είχε ακόμα ολοκληρωθεί. Αν πάντως όλα πήγαν μέχρι τέλους κατ' ευχήν, θα πρέπει η επιστροφή στο Kennedy Space Center να έγινε στις 29 Μαΐου. Μπόλικη δουλειά για τα μαστόρια αλλά, εδώ που τα λέμε, ποιος δεν θα ήθελε να ήταν στη θέση τους;

Το πλήρωμα του Atlantis ξεκίνησε στις 19 Μαΐου την αποστολή του, που δεν ήταν άλλη από το να διορθώσει ορισμένα "κακώς κείμενα" στον επίδοξο αντικαταστάτη του γερασμένου πια Mir.





Η πιο αρχαία πόλη

Μέχρι τώρα, οι παλαιότερες πόλεις που έχουν ανακαλυφθεί από τους αρχαιολόγους βρίσκονται στη Σουμερία, μία περιοχή ανάμεσα στον Τίγρη και τον Ευφράτη, που σήμερα αποτελεί το Ιράκ, και χρονολογούνται από το 4.000 π.Χ. Να όμως που εμφανίστηκαν νέα δεδομένα, τα οποία ανατρέπουν τις ισχύουσες αντιλήψεις για την ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού. Συγκεκριμένα, αρχαιολόγοι από το Oriental Institute του Πανεπιστημίου του Σικάγο ανακάλυψαν στη Συρία τα ερείπια μιας αρχαίας πόλης της Μεσοποταμίας, η οποία πιστεύεται ότι χτίστηκε ακόμα πιο πριν! Η πόλη βρίσκεται στην περιοχή Hamoukar, ενώ οι ανασκαφές συνεχίζονται με την ελπίδα ότι ίσως βρεθούν τμήματα παλατιών ή ναών, κάτι που, αν όντως γίνει πραγματικότητα, θα αποτελεί σαφή ένδειξη πως η πόλη χτίστηκε από έναν πολιτισμό άγνωστο μέχρι σήμερα σε εμάς. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι η αποστολή έχει ήδη βρει στα ερείπια της αρχαίας πόλης, φούρνους κατασκευής ψωμιού, αγγεία, ίχνη από κόκκαλα ζώων, αλλά και σφραγίδες που πιστεύεται ότι χρησιμοποιούνταν από τα μέλη της κοινότητας που είχαν στα χέρια τους την εξουσία. Τώρα που το σκέφτομαι, αναρωτιέμαι τι θα λένε οι αρχαιολόγοι σε 6.000 χρόνια από σήμερα, όταν ανακαλύψουν τίποτα τεύχη του "PC Master" στις τότε ανασκαφές τους...

Αρχαιολόγοι από το Oriental Institute του Πανεπιστημίου του Σικάγο ανακάλυψαν στη Συρία τα ερείπια μιας αρχαίας πόλης της Μεσοποταμίας.



Εγκαταλείψατε τον Mir!



Ο ρωσικός Διαστημικός Σταθμός Mir, που ήδη έχει ξεπεράσει κατά πολύ την αρχικά προβλεπόμενη διάρκεια ζωής του, φαίνεται πως αισθάνεται σιγά σιγά το τέλος του να πλησιάζει. Τα σχέδια αυτή τη στιγμή μιλούν για εκκένωση του Σταθμού τον Ιούνιο, με ταυτόχρονη διατήρησή του σε τροχιά σε περίπτωση που στο μέλλον υπάρξει χρηματοδότηση για νέες αποστολές, κάτι που, πάντως, φαντάζει σήμερα σαν όνειρο θερινής νυκτός. Οι ΗΠΑ φωνάζουν πως οι Ρώσοι δαπανούν χρήματα για τον Mir τη στιγμή που επικαλούνται οικονομικά προβλήματα, καθυστερώντας τις παραδόσεις των τμημάτων του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού που έχουν αναλάβει, ενώ οι Ρώσοι αξιωματούχοι με τη σειρά τους απαντούν πως η χρηματοδότηση του Mir γίνεται αποκλειστικά από ιδιωτικά κεφάλαια και δεν συντρέχει κανένας λόγος ανησυχίας. Ο Ρώσος πρόεδρος Vladimir Putin υποσχέθηκε πως ο προϋπολογισμός του 2001 θα συμπεριλαμβάνει τον Mir στα κονδύλιά του, ωστόσο οι υπεύθυνοι αδυνατούν να συντηρήσουν μέχρι τότε το Σταθμό και επισημαίνουν πως, αν μέχρι τον Αύγουστο δεν βρεθούν χρήματα, θα αναγκαστούν να τον θέσουν εκτός τροχιάς και να τον ρίξουν στον ωκεανό. Λέτε, τελικά, ο ιστορικός Mir να καταντήσει... τροφή για τα ψάρια;

Ο Ρώσος πρόεδρος Vladimir Putin υποσχέθηκε πως ο προϋπολογισμός του 2001 θα συμπεριλαμβάνει τον Mir στα κονδύλιά του, ωστόσο οι υπεύθυνοι αδυνατούν να συντηρήσουν μέχρι τότε το Σταθμό.



Η καρδιά ενός... δεινόσαυρου!

Εχετε ακουστά τον Willo; Μάλλον όχι, και δεν σας αδικώ. Πρόκειται, λοιπόν, για έναν δεινόσαυρο ή, για την ακρίβεια, για ό,τι έχει απομείνει από αυτόν, ο οποίος βρίσκεται στο Μουσείο Φυσικών Επιστημών της Βόρειας Καρολίνας. Επειδή το συγκεκριμένο απολίθωμα είναι εξαιρετικά καλοδιατηρημένο, οι υπεύθυνοι του μουσείου αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν τις πλέον σύγχρονες υπολογιστικές τεχνολογίες και να πραγματοποιήσουν ένα είδος "ηλεκτρονικής τομογραφίας" στα απομεινάρια του γιγαντιαίου ερπετού. Ετσι, μπόρεσαν να ανακτήσουν μία τρισδιάστατη απεικόνιση της καρδιάς του, γεγονός που συνέβη για πρώτη φορά στα χρονικά της παλαιοντολογίας και αναμένεται να δημιουργήσει νέα δεδομένα σε ό,τι αφορά την εξέλιξη των ειδών, ίσως δε καταρρίψει ακόμα και τις πιο στέρεες θεωρίες σχετικά με την πορεία των δεινόσαυρων μέσα στο χρόνο. Θα χρειαστούν, βέβαια, αρκετές ακόμα ακτινοσκοπήσεις, προτού οι επιστήμονες να είναι σε θέση να εξαγάγουν ασφαλή συμπεράσματα, ωστόσο όλα δείχνουν πως τα μελλοντικά... sequels του "Jurassic Park" θα μας δείχνουν τα συμπαθέστατα τέρατα αρκετά διαφορετικά απ' ό,τι τα ξέραμε μέχρι τώρα!

Οι υπεύθυνοι του μουσείου της Β. Καρολίνας μπόρεσαν να ανακτήσουν μία τρισδιάστατη απεικόνιση της καρδιάς ενός δεινόσαυρου, γεγονός που συνέβη για πρώτη φορά στα χρονικά της παλαιοντολογίας.



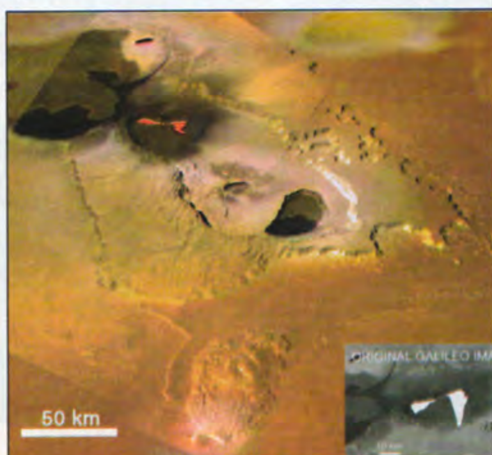


Ο Γαλιλέος φωτογραφίζει την Ιώ



Σημαντικές νέες φωτογραφίες του δορυφόρου του Δία Ιώ, προερχόμενες από τον Γαλιλέο, το διαστημόπλοιο που συνεχίζει να περιδιαβαίνει το πλανητικό σύστημα του μεγαλύτερου πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος, δόθηκαν στη δημοσιότητα πριν από μερικές ημέρες από τη NASA. Ούτε λίγο ούτε πολύ, αποκαλύπτεται μία πολύχρωμη διαστημική "κόλαση", με τεράστια βουνά που φτάνουν σε ύψος ακόμα και τα 16 χιλιόμετρα (!), θερμοκρασίες που ποικίλλουν από τους -160 έως τους 1.650 βαθμούς Κελσίου, μία ισχνή ατμόσφαιρα από δηλητηριώδες διοξείδιο του θείου, ηφαίστεια, γκάιζερ και λίμνες από λάβα. Οι σεισμοί στην Ιώ είναι τόσο συχνοί και ισχυροί ώστε, αν υποθέσουμε πως κάποιος ζούσε εκεί, θα έβλεπε τα πάντα γύρω του να σηκώνονται 30 μέτρα από το έδαφος και να ξαναπέφτουν αρκετές φορές κάθε μέρα. Σύμφωνα μάλιστα με ορισμένες εκτιμήσεις, η Ιώ χάνει περίπου έναν τόνο βάρους κάθε δευτερόλεπτο, εξαιτίας της εξάτμισης πετρωμάτων από την ηφαιστειακή θερμότητα! Τι να μας πουν τα ινστιτούτα αδυνατίσματος - αν θέλετε να χάσετε βάρος τώρα που μπήκαμε στο καλοκαίρι, ναυλώστε ένα διαστημόπλοιο και... βουρ για χαμάμ στην Ιώ!

Σημαντικές νέες φωτογραφίες του δορυφόρου του Δία Ιώ, προερχόμενες από τον Γαλιλέο,δόθηκαν στη δημοσιότητα πριν από μερικές ημέρες από τη NASA.



Ο αινιγματικός δήμαρχος



Μία μεγάλη αρχαιολογική ανασκαφή διεξάγεται αυτές τις μέρες στην Αίγυπτο, υπό την επίβλεψη μάλιστα του περίφημου Zahi Hawass, υπεύθυνου επιστήμονα για ολόκληρη την περιοχή όπου βρίσκονται οι Πυραμίδες της Γκίζας. Η αποστολή ανακάλυψε συνολικά 102 μούμιες, κάποιες από τις οποίες φορούσαν χρυσές μάσκες στα πρόσωπά τους, και -το κυριότερο απ' όλα- τον τάφο του Eyuf, δημάρχου της Bahriyah κατά την 26η δυναστεία, όταν βασίλευε ο Φαραώ Apris (598-570 π.Χ.). Η ιδιαιτερότητα του δημάρχου αυτού ήταν πως, για άγνωστο μέχρι σήμερα λόγο, είχε τεράστια επιρροή και εξουσία και μάλιστα αναπαριστούσε τον εαυτό του στους ναούς όπως ακριβώς οι ίδιοι οι Φαραώ! Μία έκπληξη περίμενε μάλιστα τους αρχαιολόγους καθώς άνοιγαν τον τάφο του, αφού μέσα σε αυτόν είχε τοποθετηθεί μία δηλητηριώδης σκόνη που, παρά το πέρασμα τόσων αιώνων, έκανε τους αρχαιολόγους να νιώθουν τσιμπήματα στο στήθος τους μόλις ήρθαν σε επαφή μαζί της! Προφανώς η σκόνη είχε τοποθετηθεί εκεί για να προστατευθεί ο τάφος από ανεπιθύμητους επισκέπτες...

Η ιδιαιτερότητα του δημάρχου Eyuf ήταν πως, για άγνωστο μέχρι σήμερα λόγο, είχε τεράστια επιρροή και εξουσία και μάλιστα αναπαριστούσε τον εαυτό του στους ναούς όπως ακριβώς οι ίδιοι οι Φαραώ!

Οι αρχαιολόγοι ξεκίνησαν ήδη να μελετούν τα νέα ευρήματα, ελπίζοντας πως θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν τους λόγους που έδωσαν τόσο μεγάλη επιρροή στον Αιγύπτιο δήμαρχο, ώστε να παρουσιάζεται "βασιλικότερος του βασιλέως". Η σαρκοφάγος του, βάρους 12 ολόκληρων τόνων, είναι διακοσμημένη με σκαλισμένα πορτρέτα και άλλα ιερογλυφικά σύμβολα. Τέτοια χλιδή, ούτε ο Αβραμόπουλος να ήταν...



Τα X-Files μπαίνουν στον 8ο κύκλο

Η δημοφιλέστατη σειρά "The X-Files" ετοιμάζεται να μπει, το φθινόπωρο που μας έρχεται, στον όγδοο κύκλο των γυρισμάτων της. Ο έβδομος κύκλος ολοκληρώθηκε στις 21 Μαΐου με το 22ο επεισόδιό του ("Requiem"). Τελικά, ο David Duchovny πείστηκε να υπογράψει νέο συμβόλαιο με τη Fox, μόνο όμως για τα μισά επεισόδια του νέου κύκλου. Η Gillian Anderson, αντίθετα, θα πρωταγωνιστήσει κανονικά σε όλα τα καινούρια επεισόδια. Στο μεταξύ, πάντως, ο Chris Carter δεν πρόκειται να μείνει άπραγος: Η Fox ανακοίνωσε πως στις αρχές του 2001 θα ξεκινήσει να προβάλλεται η καινούρια σειρά του, που αυτή τη φορά θα αφηγείται τις ιστορίες των Lone Gunmen (Dean Haglund, Bruce Harwood και Tom Braidwood ή, αν θέλετε, Langly, Byers και Frohike) ξεσηκώνοντας για ακόμα μία φορά τους X-Philes. Τώρα, για το πώς τελειώνει ο έβδομος κύκλος, δεν σας λέω τίποτα, αφού μερικοί από εσάς μπορεί να θελήσετε να το διαπιστώσετε μόνοι σας πηγαίνοντας μία βόλτα στη διεύθυνση http://hermes.spaceports.com/~kathgrr/DL.html (για να δείτε τις φωτογραφίες εννοείται!)...



Τελικά, ο David Duchovny πείστηκε να υπογράψει νέο συμβόλαιο με τη Fox, μόνο όμως για τα μισά επεισόδια του νέου κύκλου των X-Files.

Σημειώνω πως τα κολάζ που διακοσμούν αυτό το κείμενο είναι μία ευγενική προσφορά (όχι πως τη ρώτησα προτού τα χρησιμοποιήσω, αλλά λέμε τώρα) της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά. Αν θέλετε περισσότερα, επισκεφθείτε τη σελίδα της στη διεύθυνση http://members.xoom.com/zoozoona/main.htm και θα εκπλαγείτε ευχάριστα από την δουλειά της.



Φάλαινα... χωρίς μυαλό!

Να, λοιπόν, που συνέβη κι αυτό: Ο Michael Reppy, ένας ακτιβιστής από την Καλιφόρνια, αποφάσισε να ξεκινήσει με το πλοιάριό του "Thursday's Child" ένα ταξίδι από το Σαν Φρανσίσκο μέχρι την Ιαπωνία, με σκοπό τη δημοσιοποίηση του



Μα κι αυτές οι φάλαινες, τι αχάριστα ζώα! Ακούς εκεί να θέλεις να τις σώσεις κι αυτές να σε εμποδίζουν, λες και είσαι ο χειρότερος εχθρός τους...



προβλήματος εξαφάνισης που αντιμετωπίζουν οι φάλαινες εξαιτίας του ανελέητου κυνηγητού τους από τα φαλαινοθηρικά και την ευαισθητοποίηση του κόσμου γύρω από αυτό το θέμα. Ε, λοιπόν, το ταξίδι του αναβλήθηκε λίγο μετά την έναρξή του - και για ποιον λόγο λέτε; Δύο φάλαινες, οι οποίες φαίνεται πως διαφωνούσαν με την καμπάνια του Michael, έπεσαν πάνω στο σκάφος του προκαλώντας ζημιές στο σύστημα ελέγχου! Μα κι αυτές οι φάλαινες, τι αχάριστα ζώα! Ακούς εκεί να θέλεις να τις σώσεις κι αυτές να σε εμποδίζουν, λες και είσαι ο χειρότερος εχθρός τους...

Πάντως, ο φίλος μας ο Michael, δεν έδειξε να πτοείται από το περιστατικό και, μόλις ολοκληρωθούν οι επισκευές στο σκάφος του, θα συνεχίσει το μακρινό ταξίδι του. Ελπίζουμε να είναι πιο προσεκτικός αυτή τη φορά και καλού-κακού να τηρεί τις αποστάσεις, μια και αυτός μπορεί να είναι φίλος των φαλαινών, αυτές όμως μάλλον δεν το έχουν υπόψη τους!

Φορητές συσκευές MP3

Diamond RIO 500 vs Portable MP3 Disc Player

Η εξέλιξη του MP3 προτύπου είναι ραγδαία. Μέχρι πρόσφατα, το άκουσμα MP3 μουσικής ήταν προνόμιο μόνο των κατόχων υπολογιστών. Ωστόσο, με την εμφάνιση του πρώτου RIO από την Diamond, η κατάσταση άλλαξε και τα MP3 τραγούδια άρχισαν να μεταφέρονται. Από τη στιγμή της εμφάνισης του RIO, οι συσκευές τύπου RIO πληθαίνουν συνεχώς. Πρόσφατα όμως άρχισαν να εμφανίζονται και φορητά CD players, τα οποία μπορούν να παίξουν δισκάκια που περιέχουν MP3 μουσική. Στη συνέχεια θα συναντήσουμε δύο εκπροσώπους των κατηγοριών αυτών. Πρόκειται για μοντέλα που συναντάμε στην ελληνική αγορά.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

DIAMOND RIO 500

Η Diamond πρόσφατα αποφάσισε να ανανεώσει τη συσκευή της, παρουσιάζοντας το RIO 500. Διατηρώντας τη φήμη τής κατασκευάστριας εταιρίας στο χώρο, το νέο μοντέλο προσφέρει σημαντικές βελτιώσεις στα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και στο interface.

Το RIO 500 είναι το ψηφιακό walkman της εποχής μας. Οι διαστάσεις του είναι 9,11x6,25x1,88cm, ενώ το βάρος του μόλις 78 γραμμάρια. Ως γνωστόν, οι συσκευές τύπου RIO δεν διαθέτουν μηχανικά μέρη. Η μουσική αποθηκεύεται σε μνήμη που διαθέτει η συσκευή. Η εσωτερική μνήμη ανέρχεται στα 64MB, διπλάσια δηλαδή σε σχέση με αυτήν που διέθετε το πρώτο RIO. Μέσω μίας θύρας για μνήμες τύπου SmartMedia, είναι δυνατόν να προστεθούν 32MB μνήμης, ώστε να μπορούν να αποθηκευτούν περισσότερα τραγούδια.

Στα 64MB που διαθέτει η συσκευή είναι δυνατόν να αποθηκευτεί περίπου 1 ώρα ήχου, κωδικοποιημένου σε bitrate 128Kbps/sec. Σίγουρα ο χρόνος αυτός είναι σχετικά περιορισμένος, ωστόσο πολύ εύκολα ο χρήστης μπορεί να αντικαταστήσει τα τραγούδια που βρίσκονται αποθηκευμένα στο RIO, συνδέοντάς το με το PC. Η σύνδεση γίνεται μέσω της USB θύρας, η οποία προσφέρει ευχρηστία αλλά και μεγαλύτερη ταχύτητα στην επικοινωνία του RIO 500 με τον υπολογιστή. Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή. Αμέσως μόλις γίνει η σύνδεση με το PC, η συσκευή αναγνωρίζεται και, εφόσον εγκατασταθούν οι απαραίτητοι drivers, μέσω του προγράμματος που συνοδεύει το RIO μπορούμε να μεταφέρουμε τα τραγούδια που θέλουμε στη μνήμη του.

Η λειτουργία του RIO 500 γίνεται με τη χρήση μίας μόνο μπαταρίας τύπου AA. Ο χειρισμός της συσκευής αποδεικνύεται ιδιαίτερα λειτουργικός και εύχρηστος. Στην επιφάνεια του RIO συναντάμε τέσσερα πλήκτρα ελέγχου και μία LCD οθόνη. Τα πλήκτρα είναι



τα κλασικά για τις audio λειτουργίες Play/Pause, Stop, FF, Rew. Η LCD οθόνη είναι αρκετά λειτουργική και παρέχει διάφορων ειδών πληροφορίες. Στην πρώτη εκ των τριών σειρών που διαθέτει εμφανίζονται εικονίδια κατάστασης, όπως η στάθμη της μπαταρίας, ενώ στις άλλες δύο εμφανίζεται το όνομα του αρχείου-τραγουδιού που αναπαράγεται, η χρονική διάρκειά του και ο αριθμός του αρχείου στη μνήμη.

Η ένταση του ήχου ρυθμίζεται μέσω ενός αναλογικού περιστροφικού πλήκτρου, ωστόσο η ρύθμιση είναι ψηφιακή, καθώς η συσκευή διαθέτει 20 θέσεις έντασης ήχου. Πιέζοντας το ρυθμιστικό αυτό, όπως θα κάναμε με το roller του mouse, εμφανίζεται ένα μενού επιλογών σχετικών με τον ήχο. Συγκεκριμένα υπάρχουν λειτουργίες equalizer, με ρυθμισμένες επιλογές ανάλογα με το είδος της μουσικής που αναπαράγεται (normal, classic, rock, jazz και custom στην οποία ο χρήστης επιλέγει ρυθμιστικά τονικότητας για treble, bass). Στη δεξιά πλευρά υπάρχει επίσης το πλήκτρο browse, το οποίο επιτρέπει την πλοήγηση στα περιεχόμενα της μνήμης.

Στο αριστερό τμήμα υπάρχει το πλήκτρο Bookmark, με το οποίο μπορούν να επιλεγούν δύο σημεία σε ένα τραγούδι, ώστε να αναπαράγεται το τμήμα αυτό. Στο επάνω τμήμα της συσκευής υπάρχει το πλήκτρο λειτουργίας on/off, το οποίο διαθέτει τοποθέτηση lock αποτρέποντας τυχαία επέμβαση του χρήστη στα πλήκτρα. Στην ίδια πλευρά υπάρχει και η έξοδος των ακουστικών.

Τα ακουστικά που συνοδεύουν τη συσκευή είναι μικρά, ενώ διαθέτουν ένα σύστημα στήριξης στα αυτιά, το οποίο μερικές φορές είναι κουραστικό, ωστόσο εξασφαλίζει την απόλυτη σταθεροποίησή τους. Τελειώνοντας με τις εισόδους και εξόδους της συσκευής, πρέπει να αναφέρουμε την υποδοχή του καλωδίου USB στη δεξιά πλευρά της συσκευής.

Το software που συνοδεύει το RIO περιέχει τα RioPORT audio Manager, SoundJam MP, Audible Manager και το Acid Style της Sonic Foundry, καθώς και κάποια MP3 αρχεία μουσικής. Ο χρόνος του download 60MB αρχείων, όσο δηλαδή χωράει η συσκευή στη μνήμη, δεν διαρκεί περισσότερο από περίπου δύο λεπτά.

Το νέο RIO είναι σαφώς μία εντυπωσιακή συσκευή. Η Diamond, έχοντας την εμπειρία από το πρώτο RIO, παρουσίασε μία συσκευή ανανεωμένη, με καινούρια χαρακτηριστικά. Η κατασκευή του είναι ποιοτική και εμπνέει μία αίσθηση αντοχής κάτω από σκληρή χρήση. Αν και τα ακουστικά που το συνοδεύουν δεν είναι υψηλής ποιότητας, δεν συνιστούν λόγο για κάποιον να μην αγοράσει τη συσκευή. Ωστόσο, η υψηλή τιμή του και το γεγονός ότι δεν συνοδεύεται από κάποιο άλλο έξτρα περιφερειακό (επαναφορτιζόμενη μπαταρία και φορτιστή, ένα στοιχειώδες κιτ για τη σύνδεση της συσκευής σε car audio σύστημα), το καθιστούν σχετικά απαγορευτικό για τον περισσότερο κόσμο, ειδικά τώρα που ο χρήστης μπορεί να καταφύγει σε ένα portable MP3 disk player, όπως αυτό που παρουσιάζεται στη συνέχεια.



PORTABLE MP3 DISC PLAYER

Η παρούσα συσκευή είναι άκρως πρωτοποριακή, καθώς διαθέτει τα χαρίσματα του RIO χωρίς καμία από τις ελλείψεις του και επιτρέπει στο χρήστη να ακούσει MP3 αρχεία αποθηκευμένα σε CD. Πρόκειται για μία επαναστατική συσκευή, καθώς συνδυάζει μεταφορά πολλών ωρών ήχου, χαμηλή τιμή και ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

Το Portable MP3 Disc Player είναι μία φορητή συσκευή. Το μέγεθος και ο όλος σχεδιασμός του δεν διαφέρουν από αυτά των αντίστοιχων Discmans, καθώς εξωτερικά τίποτα δεν δείχνει τις επιπλέον λειτουργίες που ενσωματώνει. Το γεγονός ότι μπορεί να διαβάσει MP3 τραγούδια που βρίσκονται γραμμένα σε ένα CD είναι κάτι που καθιστά τη συσκευή άκρως προκλητική, καθώς είναι η μοναδική μεταφερόμενη συσκευή που μπορεί να κάνει κάτι τέτοιο. Κάτι που πρέπει να προσεχθεί είναι το γεγονός ότι η συσκευή δεν αναγνωρίζει MP3 γραμμένα σε bitrate μεγαλύτερο από 196Kbps/sec.

Η λειτουργία της γίνεται με τη χρήση δύο τυπικών AA μπαταριών, οι οποίες μπορεί να είναι και επαναφορτιζόμενες. Το πακέτο περιέχει δύο τυπικές αλκαλικές μπαταρίες. Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει υποδοχή και για λειτουργία με ρεύμα μέσω του τροφοδοτικού που συνοδεύει τη συσκευή. Μάλιστα, αν εγκατασταθούν στη συσκευή επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, συνδέοντάς τη με το τροφοδοτικό γίνεται φόρτιση των μπαταριών. Ετσι, δεν είναι απαραίτητη η αγορά ενός ξεχωριστού φορτιστή.

Πέρα από τη δυνατότητα αναπαραγωγής CDs που περιέχουν MP3 τραγούδια, η συσκευή μπορεί να παίξει χωρίς πρόβλημα και κανονικούς CD τίτλους. Η λειτουργία είναι πολύ απλή και δεν προκαλεί κανένα πρόβλημα. Τοποθετώντας ένα CD που περιέχει τραγούδια, αυτά αναγνωρίζονται αυτόματα, καταμετρώνται και ταξινομούνται ούτως ώστε το CD να παίζει συνεχώς μουσική, χωρίς μεγάλα διαλείμματα κατά την αλλαγή από το ένα τραγούδι στο άλλο. Αν δεν υπάρχουν MP3 τίτλοι γραμμένοι στο CD, εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα και η συσκευή σταματά. Σημειωτέον ότι η συσκευή αναγνωρίζει και τραγούδια που βρίσκονται μέσα σε υποκαταλόγους.

Στο επάνω μέρος της συσκευής υπάρχει μία LCD οθόνη, η οποία χρησιμεύει στο να πληροφορεί το χρήστη για τα δρώμενα, δηλαδή για τις λειτουργίες που επιτελούνται. Εκεί μπορούμε να δούμε το συνολικό αριθμό των τραγουδιών, καθώς και τη διάρκεια κάθε τραγουδιού που παίζει, ωστόσο δεν είναι δυνατόν να δούμε το χρό-



ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ		
Κατασκευαστής	Diamond	Dragon State
Μοντέλο	RIO 500	Portable MP3 Disc Player
URL	http://www.riohome.com	http://www.globalsources.com/dragonsl.co
Αποθηκευτικός χώρος (MB)	64 (96)	650-700
Τύπος αποθηκευτικού χώρου	Μνήμη	CD
Τροφοδοσία	1 μπαταρία AA	2 μπαταρίες AA, AC
Σύνδεση με PC	NAI (USB)	OXI
Εξοδοι ήχου	1	2
Είσοδοι ήχου	0	1
Δυνατότητα εγγραφής ήχου	OXI	NAI (500sec)
Software	NAI	OXI
Διάθεση	KARMA-OKTABIT	Σπήλιος Στράτος
Τηλέφωνο	6067100	9858580
Τιμή	105.000 δρχ. + ΦΠΑ	42.400δρχ. + ΦΠΑ

νο μέχρι το τέλος κάθε τραγουδιού, ούτε τον τίτλο του. Ειδικά η τελευταία έλλειψη είναι σημαντική όταν έχεις να κάνεις με περίπου 11 ώρες μουσικής.

Οι επιλογές αναπαραγωγής είναι όλες οι βασικές που χρειάζεται κάθε χρήστης. Χρησιμοποιώντας μία σειρά από πλήκτρα, υπάρχει δυνατότητα για συνεχή εκτέλεση αρχείων, καθώς και επιλογή intro. Η επιλογή αυτή δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να ακούσει τα 10 πρώτα δευτερόλεπτα κάθε τραγουδιού. Υπάρχει δυνατότητα για random εκτέλεση τραγουδιών, αλλά και για προγραμματισμό της σειράς με την οποία θα παίξουν τα τραγούδια. Ο προγραμματισμός μπορεί να γίνει βάσει είτε των τραγουδιών είτε των καταλόγων που έχει κάθε CD. Βέβαια, αν αφαιρεθεί το CD, ο προγραμματισμός χάνεται, καθώς δεν είναι δυνατόν να αποθηκευτεί κάπου. Γι' αυτή την περίπτωση θα ήταν καλό, αν μπορούσε, η συσκευή να διαβάζει αρχείο λίστας δημιουργημένο από κάποιο δημοφιλές πρόγραμμα αναπαραγωγής MP3, όπως το WinAMP, καθώς έτσι θα ήταν δυνατόν να δημιουργήσουμε μια σειρά μέσα από τον υπολογιστή και να τη χρησιμοποιούμε στη συσκευή.

Οι βασικές επιλογές (next, previous, forward και backward) είναι άμεσα εκτελέσιμες. Ενα σημαντικό χαρακτηριστικό είναι η επιλογή hold. Επιλέγοντάς τη, η συσκευή "κλειδώνει" όλες τις λειτουργίες και απλώς παίζει συνεχόμενα το CD. Με αυτόν τον τρόπο εξαφανίζεται η πιθανότητα εκτέλεσης λανθασμένης λειτουργίας.

Οι έξοδοι ήχου της συσκευής είναι δύο, εκ των οποίων η μία οδηγείται από τον εσωτερικό ενισχυτή και χρησιμοποιείται για τη σύνδεση με τα ακουστικά που τη συνοδεύουν, ενώ η άλλη προορίζεται για σύνδεση με κάποιον εξωτερικό ενισχυτή, όπως το can audio system. Επίσης, υπάρχει είσοδος για εγκατάσταση μικροφώνου, μέσω του οποίου είναι δυνατή η εγγραφή ομιλίας συνολικής διάρκειας περίπου 8,5 λεπτών (500 δευτερόλεπτα). Τέλος, υπάρχει δυνατότητα για σύνδεση με remote control, το οποίο ωστόσο δεν είχαμε στη διάθεσή μας για να το δοκιμάσουμε.

Η ποιότητα του ήχου είναι άκρως ικανοποιητική, αν και παρατηρήσαμε κάποια προβλήματα, ειδικά χρησιμοποιώντας τα ακουστικά της συσκευασίας. Ο ενισχυτής ήχου που διαθέτει είναι σχετικά μικρός, με αποτέλεσμα η ένταση να μην είναι ιδιαίτερα υψηλή και σε συνδυασμό με τη χαμηλή ποιότητα των ακουστικών να παρατηρείται ελαφρά παραμόρφωση του ήχου. Συνδέοντας τη συσκευή με στερεοφωνικό, το προαναφερόμενο πρόβλημα εξαφανίζεται.

Αυτό που καθιστά τη συσκευή άκρως εντυπωσιακή είναι η αντικραδασμική προστασία που παρέχει. Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, έχει 50 δευτερόλεπτα electronic anti shock system, το οποίο εφαρμόζεται και στην πράξη. Η λειτουργία του γίνεται αποθηκεύοντας τα επόμενα 50 δευτερόλεπτα που θα παίξουν στη μνήμη της συσκευής, η οποία δεν προβληματίζεται από τους κραδασμούς. Προσπαθώντας να προκαλέσουμε πρόβλημα στη συσκευή, δεν παρατηρήσαμε ούτε μία φορά "πήδημα" στην αναπαραγωγή της μουσικής. Η διάρκεια της μπαταρίας είναι εντυπωσιακή, καθώς χρησιμοποιώντας τυπικές αλκαλικές μπαταρίες, καταφέραμε να χρησιμοποιήσουμε το Portable MP3 Disc Player περισσότερο από επτά ώρες.

PORTABLE MP3 DISC PLAYER

ΥΠΕΡ
- Χαμηλή τιμή
- Δυνατότητα αναπαραγωγής audio CD
- Εγγραφή φωνής

ΚΑΤΑ
- Μέτρια ποιότητα κατασκευής
- Σχετικά μεγάλο μέγεθος

Συνολικά, η παρούσα συσκευή καταφέρνει να ξεχωρίσει, καθώς δεν υπάρχει ανταγωνισμός. Αν και η ποιότητα κατασκευής της δεν ενθουσιάζει, εντούτοις διαθέτει πληθώρα βασικών χαρακτηριστικών που δεν συναντώνται αλλού.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μεταξύ των δύο συσκευών, η απόφαση είναι θεωρητικά απλή, καθώς φαινομενικά το Portable MP3 Disc Player ξεχωρίζει. Οντως, καθώς πωλείται σε αρκετά χαμηλή τιμή και μπορεί να παίξει πολλές ώρες μουσικής, είναι το φαβορί για όποιον θέλει να αποκτήσει έναν MP3 player. Από την άλλη, όμως, το γεγονός ότι κατασκευάζεται από μία άγνωστη εταιρία και δεν μπορεί να χαρακτηριστεί στιβαρή και ποιοτική κατασκευή ίσως να προβληματίσει όσους θέλουν να έχουν το κεφάλι τους ήσυχο. Οσον αφορά στην αντικραδασμική προστασία, αν και το Portable MP3 Disc Player διαθέτει ένα τέτοιο σύστημα, ποτέ δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι αυτό θα λειτουργεί απρόσκοπτα. Αντίθετα, το RIO 500 δεν αντιμετωπίζει τέτοιο πρόβλημα, καθώς αποθηκεύει τα τραγούδια σε μνήμη. Ακόμα ένα ζήτημα που υπεισέρχεται, είναι αυτό του μεγέθους. Αν και οι δύο συσκευές είναι μικρές, το RIO χωράει παντού και μεταφέρεται εύκολα, ενώ το Disk Player καταλαμβάνει περισσότερο χώρο. Τελευταίο πλεονέκτημα του RIO είναι φυσικά το γεγονός ότι μπορεί να συνδεθεί με το PC εύκολα και γρήγορα και να "γεμίσει" τη μνήμη του ταχύτατα με τραγούδια. Αντίθετα, το MP3 Disc Player χρειάζεται ένα CD με μουσική, το οποίο μπορεί να δημιουργηθεί μόνο με CD-R συσκευή.

Τα προαναφερόμενα αποτελούν προσωπικές σκέψεις. Η τελική επιλογή ανήκει στο χρήστη, ο οποίος ξέρει τι χρειάζεται. Το συμπέρασμα, ωστόσο, είναι ότι η μουσική MP3 έχει εισέλθει για τα καλά στη ζωή μας.

CANON BJC-8200 PHOTO & BJC-3000

Δύο εκτυπωτικά... κανόνια!

Η Canon είναι μία εταιρία με μεγάλη παρουσία στο χώρο των εκτυπωτών, ωστόσο δεν είχε καταφέρει μέχρι τώρα να παρουσιάσει ένα μοντέλο στο χώρο των inkjet printers που να εντυπωσιάζει. Τα πιο πρόσφατα μοντέλα της δεν μπορούσαν να ανταγωνιστούν τις υπόλοιπες εταιρίες, ειδικά στο θέμα της ποιότητας εκτύπωσης. Επειτα από αρκετό καιρό αποχής από την κορυφή, ο ιαπωνικός κολοσσός αποφάσισε να ανανεώσει τα μοντέλα του, παρουσιάζοντας νέα προϊόντα, ικανά να σταθούν άνετα στην αγορά και, γιατί όχι, να την κατακτήσουν.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Δύο από τους εκτυπωτές τελευταίας γενιάς που διαθέτει η εταιρία είναι τα μοντέλα που σας παρουσιάζουμε αυτό το δεκαπενθήμερο, ο BJC-8200 Photo και ο BJC-3000. Τα δύο αυτά μοντέλα απευθύνονται σε διαφορετικό αγοραστικό κοινό, καθώς οι τιμές πώλησής τους απέχουν μεταξύ τους αρκετά. Ωστόσο, καθένας από τους δύο αυτούς εκπροσώπους αποτελεί μία άριστη επιλογή για το κοινό στο οποίο απευθύνεται, είτε αυτό είναι ο high end είτε ο απλός χρήστης.



CANON BJC-8200 PHOTO

Interface: USB, παράλληλο
Τεχνολογία εκτύπωσης: Inkjet bubble-jet με Advanced Microfine Droplet Technology
Ανάλυση: 1.200x1.200dpi
Ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης: 3ppm (μονόχρωμο), 3ppm (έγχρωμο), 0,31 (photo)
Τιμή: 164.000 δρχ. + Φ.Π.Α.

Το κορυφαίο μοντέλο της εταιρίας είναι ο BJC-8200 Photo. Με αυτόν η εταιρία αναταράσσει τα νερά και επιφέρει σημαντικές αλλαγές, καθώς πρόκειται για έναν εκπληκτικό φωτογραφικό εκτυπωτή που ξεχωρίζει αμέσως. Αν και σχεδιαστικά δεν προσφέρει κάποια καινοτομία, εντούτοις μπορούμε να πούμε ότι είναι αρκετά κομψός, ενώ σημαντικό είναι το γεγονός ότι το μέγεθός του είναι ικα-

νοποιητικό και μπορεί να τοποθετηθεί στα περισσότερα γραφεία.

Ο εκτυπωτής δέχεται τα φύλλα από το επάνω μέρος του. Το feeder που διαθέτει είναι ικανό να αποθηκεύσει χαρτί συνολικού βάρος 105gsm (γραμμάρια ανά τετραγωνικό μέτρο). Αν, εντούτοις, επιλεγεί χειροκίνητη τροφοδότηση του εκτυπωτή, το συνολικό βάρος που μπορεί να δεχτεί το feeder είναι 500gsm. Οι τύποι χαρτιού που δέχεται είναι όλοι οι γνωστοί που κυκλοφορούν στην αγορά. Φυσικά, προτείνεται πάντα να γίνεται χρήση χαρτιού της ίδιας της Canon για καλύτερα αποτελέσματα.

Η σύνδεση του εκτυπωτή με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται με δύο τρόπους, είτε μέσω της τυπικής παράλληλης θύρας είτε μέσω της πιο σύγχρονης USB. Φυσικά, η σύνδεση μέσω USB επιβάλλεται, καθώς προσφέρει ευχρηστία και υψηλότερες ταχύτητες επικοινωνίας. Ως γνωστόν, η USB θύρα χαρακτηρίζεται ως hot plug and play, κάτι που σημαίνει ότι αμέσως μετά τη σύνδεση του εκτυπωτή με τον υπολογιστή γίνεται αυτόματα η αναγνώριση από το λειτουργικό και ζητούνται drivers. Η Canon διαθέτει drivers για όλα τα γνωστά λειτουργικά συστήματα. Ο driver που συνοδεύει τη συσκευή για τα Windows 98 είναι εντυπωσιακός. Διαθέτει πληθώρα ρυθμίσεων, που βελτιστοποιούν το αποτέλεσμα, ενώ χαρακτηρίζεται για το υψηλό επίπεδο ευχρηστίας του. Διαθέτει ορισμένες βασικές επιλογές για τον απλό χρήστη, αλλά ακόμα και ο έμπειρος μπορεί να διαφοροποιήσει κάθε ρύθμιση και να δημιουργήσει custom προεπιλογές σύμφωνα με τις ανάγκες του. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι μέσω του driver είναι δυνατόν να εφαρμοστούν κάποια ειδικά εφέ άμεσα κατά την εκτύπωση, χωρίς να είναι αναγκαία η επεξεργασία από άλλο πρόγραμμα. Σε γενικές γραμμές ο χρήστης θα βρει αυτό που ζητά μέσα από τον driver, ο οποίος ανανεώνεται αρκετά συχνά από την εταιρία, η οποία λύνει τα προβλήματα που συναντούν οι χρήστες.

Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, η επόμενη κίνηση είναι η εγκατάσταση των μελανιών. Το ξεχωριστό χαρακτηριστικό του BJC-8200 Photo είναι ότι δέχεται έξι διαφορετικά χρώματα. Καθένα από τα χρώματα αυτά τοποθετείται σε ένα ειδικό δοχείο, το οποίο εγκαθίσταται στην ειδική θέση που διαθέτει ο εκτυπωτής. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι τα εξής: cyan, magenta, yellow, black, photo cyan και photo magenta, με καθένα από αυτά να έχει διάρκεια ζωής περίπου 240 σελίδες με κάλυψη 7,5%. Ο εκτυπωτής, χρησιμοποιώντας περισσότερα του συνηθισμένου χρώματα, καθίσταται αρκετά πιο οικονομικός, καθώς όταν τελειώσει ένα χρώμα, ο χρήστης αλλάζει μόνο αυτό και όχι όλο το cartridge. Επίσης, επιτυγχάνονται καλύτερες χρωματικές απεικονίσεις, καθώς παράγονται περισσότερα χρώματα χωρίς να είναι απαραίτητη η σύνδεσή τους από άλλα.

Η τεχνολογία εκτύπωσης που ακολουθεί ο εκτυπωτής είναι η γνωστή bubble jet που έχουμε γνωρίσει και στα υπόλοιπα μοντέλα της εταιρίας, η οποία έχει αποδειχτεί αρκετά επιτυχημένη. Η Canon όμως, θέλοντας να προχωρήσει ένα βήμα πιο πέρα, σχεδίασε και έχει εφαρμόσει μία δεύτερη τεχνολογία, την Advanced Microfine Droplet. Πρόκειται για ό,τι πιο σύγχρονο υπάρχει αυτή τη στιγμή στο χώρο των inkjet εκτυπωτών. Η τεχνολογία αυτή επιτρέπει στην εκτυπωτή να τυπώνει κατά πολύ μικρότερες κουκκίδες, με αποτέλεσμα η ανάλυση να είναι ακόμα πιο ακριβής και η χρωματική απεικόνιση να αγγίζει το τέλειο.

Με τον νέο αυτό τρόπο σχεδίασης, η Canon κατασκεύασε ένα νέο χαρτί αποκλειστικά για το συγκεκριμένο μοντέλο. Οπως είναι φυσικό, χρησιμοποιώντας αυτό το νέο χαρτί, ο εκτυπωτής αποδίδει τα μέγιστα, καθώς ο συνδυασμός αυτός είναι ό,τι τελειότερο προτείνει η Canon. Δοκιμάζοντας το συγκεκριμένο συνδυασμό και χρησιμοποιώντας τα πέντε φύλλα από το νέο αυτό χαρτί που υπάρχει στο πακέτο, μείναμε έκπληκτοι από την αποδιδόμενη ποιότητα. Γενικά η ποιότητα εκτύπωσης είναι κορυφαία, ακόμα και σε απλό χαρτί, αλλά ο φωτορεαλισμός που παρατηρήσαμε χρησιμοποιώντας το φωτογραφικό χαρτί είναι απλησίαστος. Δεν παρατηρήσαμε σε κανένα σημείο banding, ενώ η χρωματική απεικόνιση είναι άριστη. Σε συνδυασμό με την υψηλή ανάλυση που χρησιμοποιείται για την εκτύπωση, η οποία αγγίζει τα 1.200x1.200dpi, δεν πιστεύουμε ότι μπορεί κάποιος να παραπονεθεί για το οπτικό αποτέλεσμα. Σε αυτό ακριβώς επικεντρώνει η Canon το ενδιαφέρον του κόσμου, καθώς στον τομέα της ταχύτητας ο εκτυπωτής αποδίδει μάλλον μέτρια, αφού δεν ξεπερνά τις 6 σελίδες το λεπτό. Το θέμα όμως είναι ότι όσοι σκοπεύουν να αποκτήσουν αυτό το μοντέλο ενδιαφέρονται κατά πρώτο λόγο για κορυφαία ποιότητα εκτύπωσης η ταχύτητα γι' αυτούς έρχεται σε δεύτερη μοίρα.

Η Canon με αυτό το μοντέλο της διεκδικεί με αξιώσεις την αγορά των φωτογραφικών εκτυπωτών, καθώς ο BJC-8200 Photo διαθέτει όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά για να βρεθεί στην πρώτη θέση. Καθώς μάλιστα ο εκτυπωτής συνοδεύεται από ελληνικό βιβλίο οδηγιών, πολλοί είναι οι χρήστες που θα καταφύγουν στην αγορά του.

CANON BJC-8200 PHOTO

ΥΠΕΡ
- Εξι χρώματα
- Δυνατότητα αντικατάστασης ξεχωριστά κάθε χρώματος
- Υψηλή ποιότητα εκτύπωσης

ΚΑΤΑ
- Υψηλή τιμή

CANON BJC-3000

Interface: USB, παράλληλο
Τεχνολογία εκτύπωσης: Inkjet bubble-jet με Drop Modulation Technology
Ανάλυση: 1.440x720dpi
Ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης: 9ppm (μονόχρωμο), 4ppm (έγχρωμο)
Τιμή: 53.500 δρχ. +Φ.Π.Α.

Το δεύτερο μοντέλο της Canon είναι ο BJC-3000. Πρόκειται για έναν μεσαίου κόστους εκτυπωτή, που στηρίζεται στην υψηλή ποιότητα εκτύπωσης. Η τεχνολογία εκτύπωσης που ακολουθεί είναι η τυπική bubble jet, βελτιωμένη με την προσθήκη της Drop Modulation Technology, που αποτελεί και αυτή με τη σειρά της πατέντα της Canon. Η τιμή της μέγιστης ανάλυσης είναι άκρως ικανοποιητική και ανέρχεται στα 1.440x720dpi. Πρόκειται για αρκετά υψηλή ανάλυση, αν αναλογιστεί κανείς το κόστος του εκτυπωτή. Βέβαια, για να τηρηθεί το κόστος αυτό σε χαμηλά επίπεδα, έχουν γίνει παραχωρήσεις στο κομμάτι της ταχύτητας, καθώς το μοτέρ που χρησιμοποιείται αποδίδει κάτω του μετρίου, ειδικά όταν θέλουμε το αποτέλεσμα να βρίσκεται



στα υψηλότερα επίπεδα ποιότητας.

Το feeder που διαθέτει ο εκτυπωτής στο επάνω και πίσω μέρος του μπορεί να δεχτεί 100 φύλλα Α4, ωστόσο είναι συμβατό και με άλλα πρότυπα, όπως τα Α5, Β5, Letter, Legal, No.10 & DL Envelopes, Canon 4"x6". Πρέπει να σημειώσουμε ότι οι τύποι χαρτιού είναι αυτοί που δέχεται ο BJC-8200 χωρίς, ωστόσο, να υπάρχει επιλογή μέσα από τον driver για το ειδικό χαρτί του κορυφαίου εκτυπωτή. Ο driver με τη σειρά του είναι εξίσου εντυπωσιακός, όπως αυτός του προηγούμενου μοντέλου, ενώ υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα. Παρέχει πλήθος λειτουργιών και διαθέτει ιδιαίτερα καλαίσθητο περιβάλλον λειτουργίας, ικανοποιώντας απόλυτα ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Οι περισσότερες από τις ρυθμίσεις που συναντήσαμε νωρίτερα υπάρχουν και εδώ, κάτι που αναδεικνύει το γεγονός ότι ο παρών εκτυπωτής απευθύνεται στο χρήστη που αναζητά κάτι απλό και ποιοτικό. Η σύνδεση της συσκευής με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται είτε μέσω παράλληλης θύρας είτε μέσω του διαύλου USB. Σαφέστατα προτείνεται το USB για τους λόγους που αναλύσαμε ανωτέρω. Η εγκατάσταση ολοκληρώνεται απρόσκοπτα και δεν πρόκειται να προβληματίσει τον αρχάριο χρήστη.

Ο driver που διαθέτει ο εκτυπωτής ικανοποιεί κάθε χρήστη. Διαθέτει πληθώρα λειτουργιών και δεν προβληματίζει. Εντυπωσιακό είναι το ότι η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι η ελληνική, γεγονός που καθιστά ακόμα πιο εύχρηστο το περιβάλλον. Υπάρχουν έτοιμες προεπιλογές για την ποιότητα εκτύπωσης, ωστόσο ο χρήστης έχει τη δυνατότητα για πλήρη παραμετροποίηση των επιλογών, ώστε να δημιουργήσει τη δική του λίστα με τρόπους εκτύπωσης. Ακόμα ένα ξεχωριστό χαρακτηριστικό του εκτυπωτή είναι ότι συνοδεύεται από ένα πλήρως κατανοητό manual, που μεταξύ άλλων είναι και στα ελληνικά. Αξίζουν συγχαρητήρια στην εδώ αντιπροσωπία της Canon (Intersys), καθώς η δουλειά που έχει κάνει είναι άριστη. Σημειωτέον ότι ο εκτυπωτής διαθέτει ήδη driver για Windows 2000, κάτι που δεν το συναντάμε τόσο συχνά, καθώς οι εταιρίες καθυστερούν αρκετά να κυκλοφορήσουν driver για το νέο αυτό λειτουργικό σύστημα. Ακόμα και κάτω από αυτό το λειτουργικό, ο εκτυπωτής λειτουργεί απρόσκοπτα. Ελληνικός driver για τα Windows 2000 δεν υπάρχει ακόμα, ωστόσο τον περιμένουμε με αγωνία.



Ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί συνολικά τέσσερα χρώματα, τα οποία με τη σειρά τους είναι ανεξάρτητα σε 4 διαφορετικά cartridges. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνονται τα εξής χρώματα: black, cyan, magenta και yellow, τα οποία τοποθετούνται σε μία ειδική βάση, που με τη σειρά της εγκαθίσταται στον εκτυπωτή. Ετσι, αν τελειώσει ένα χρώμα, μπορεί να αλλαχτεί αυτό και όχι τα τρία, όπως στις υπόλοιπες υλοποιήσεις. Μάλιστα, είναι η πρώτη φορά που συναντάμε ανεξάρτητα μελάνια σε έναν τόσο φθηνό εκτυπωτή. Για τον άκρως απαιτητικό χρήστη, ο Canon BJC-3000 είναι συμβατός με το BC-34 μελάνι, το φωτογραφικό της Canon, χάρη στο οποίο μπορεί να πετύχει φωτογραφικές εκτυπώσεις. Το μελάνι αυτό δεν είναι ιδιαίτερα ακριβό και αποτελεί απαραίτητο εργαλείο για το χρήστη. Κάνοντας χρήση του φωτογραφικού μελανιού, το τελικό αποτέλεσμα κατά την εκτύπωση φωτογραφιών βελτιώνεται κατακόρυφα, ειδικά όταν η εκτύπωση γίνεται σε αντίστοιχο χαρτί.

Σε γενικές γραμμές, η ποιότητα των εκτυπωμένων εγγράφων είναι άκρως ικανοποιητική, καθώς δεν συναντάμε το σύνηθες banding. Τα χρώματα αποδίδονται ικανοποιητικά, ενώ ακόμα και στο απλό χαρτί δεν παρατηρούμε παραμόρφωση της εικόνας, αλλά ούτε και του χαρτιού. Από την άλλη, η ταχύτητα εκτύπωσης αποτελεί το μελανό σημείο του Canon BJC-3000. Η θεωρητική μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης αγγίζει τις 9 σελίδες ανά λεπτό για μονόχρωμη εκτύπωση κειμένου, ταχύτητα η οποία επιβεβαιώνεται στην πράξη. Σε έγχρωμες εκτυπώσεις η μείωση της ταχύτητας είναι κατακόρυφη και ο χρήστης πρέπει να διαθέτει αρκετή υπομονή για να απολαύσει τη φωτογραφική ποιότητα. Είναι χαρακτηριστικό ότι στο απλό (τυπικό) επίπεδο ποιότητας η ταχύτητα εκτύπωσης σύνθετου κειμένου δεν ξεπέρασε τις 3 σελίδες ανά λεπτό.

Σε γενικές γραμμές, ο Canon BJC-3000 αποτελεί μία άκρως ικανοποιητική λύση. Η υψηλή ποιότητα εκτύπωσης καθιστά το μοντέλο μία άριστη επιλογή, ωστόσο δεν πρόκειται να ικανοποιήσει όσους δεν έχουν υπομονή. Διατίθεται σε χαμηλό σχετικά κόστος, ενώ μακροπρόθεσμα, χάρη στα φθηνά μελάνια και τη δυνατότητα αντικατάστασης κάθε χρώματος ξεχωριστά, το κόστος εκτύπωσης ανά σελίδα μειώνεται δραματικά.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ενα χαρακτηριστικό που πρέπει να σημειώσουμε, καθώς ενδιαφέρει σημαντικό τμήμα του αναγνωστικού κοινού, είναι η ικανότητα του εκτυπωτή να μετατραπεί σε έγχρωμο scanner. Με τη χρήση ενός cartridge, του IS-32, ο BJC-3000 μετατρέπεται σε έναν άκρως ικανοποιητικό sheetfed scanner. Το κόστος της συγκεκριμένης αναβάθμισης είναι πολύ μικρό και σαφώς συμφέρει το χρήστη από το να αγοράσει έναν τυπικό scanner. Πέρα από το μειωμένο κόστος, υπάρχει εξοικονόμηση χώρου στο γραφείο του χρήστη. Αντίστοιχο cartridge υπάρχει και για το κορυφαίο μοντέλο της εταιρίας. Πρόκειται για το IS-52, το οποίο αποδίδει καλύτερα, ειδικά στο κομμάτι της ταχύτητας. Το IS-32 μπορεί να εγκατασταθεί και σε άλλα μοντέλα της εταιρίας και σαρώνει με μέγιστη ανάλυση 720dpi. Από την άλλη, το IS-52 διατίθεται αποκλειστικά για το BJC-8200 Photo και διαθέτει ανάλυση σάρωσης 600dpi. Η διάρκεια ζωής των δύο cartridges ανέρχεται περίπου στις 1.200 σελίδες Α4. Χάρη σε αυτήν τη δυνατότητα αναβάθμισης, οι δύο εκτυπωτές γίνονται ακόμα ελκυστικότεροι.

Οι drivers των δύο συσκευών, όπως αναφέραμε, χαρακτηρίζονται για την ευχρηστία και τη λειτουργικότητά τους, τουλάχιστον όσον αφορά στα Windows 98. Πέρα όμως από αυτό το λειτουργικό, η Canon προσφέρει υποστήριξη για όλα τα λειτουργικά συστήματα τύπου Windows (3.x/95/98/NT 4.0/2000), ενώ υπάρχει συμβατότητα με υπολογιστές Macintosh. Οσον αφορά στις τιμές των δύο εκτυπωτών, ο μεν BJC-8200 photo κοστίζει 164.000δρχ. + ΦΠΑ και ο Canon BJC-3000 53.500δρχ. + ΦΠΑ. Βέβαια, αν αναλογιστεί κάποιος το μικρό κόστος των αναλωσίμων, μακροπρόθεσμα το συνολικό κόστος μειώνεται σταδιακά.

PC



Ο κόσμος των computer games στην αυγή της νέας χιλιετίας

E3 2000

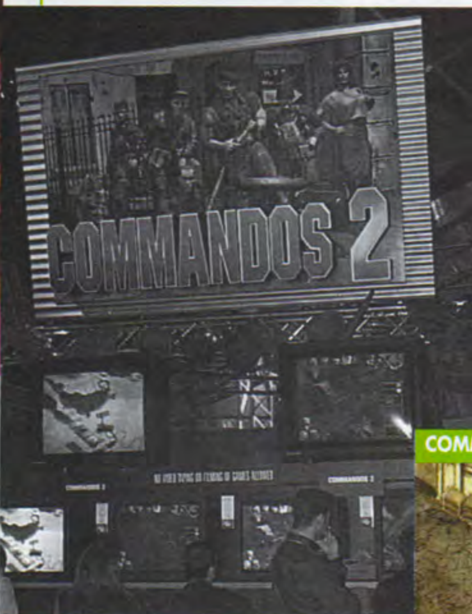
Το μεγαλύτερο ετήσιο happening της κοινωνίας των παιχνιδιών, η πασίγνωστη έκθεση Electronic Entertainment Expo ή E3, για συντομία, έγινε φέτος στο Συνεδριακό Κέντρο του Λος Αντζελες, στην Καλιφόρνια των ΗΠΑ, από τις 11 έως τις 13 Μαΐου. Εκεί παρουσίασαν οι εταιρίες τα "όπλα" με τα οποία θα αντιμετωπίσουν το νέο millennium. Για να δούμε, λοιπόν, τι έγινε το τριήμερο αυτό.

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Commandos 2

Επιστροφή πίσω από τις γραμμές του εχθρού, με την επίλεκτη ομάδα κομάντος των Συμμάχων. Το πρώτο Commandos αποτέλεσε παιχνίδι-σταθμό, με το ιδιαίτερα εθιστικό αν και εξαιρετικά δύσκολο gameplay του. Το sequel, που θα κυκλοφορήσει πριν από το τέλος του 2000, επιχειρεί να συνεχίσει την επιτυχία του πρώτου μέρους. Στην ομάδα σας εμφανίζονται μέλη με νέες δυνατότητες. Ετσι, εκτός του κλέφτη, υπάρχουν η σαγηνεύτρια (βλ. Μάτα Χάρι) αλλά και ένα λυκόσκυλο. Το interactivity των ηρώων είναι αυξημένο, καθώς τώρα μπορούν να επιλέγουν και να ανταλλάσσουν μεταξύ τους τα όπλα και τα εργαλεία της "δουλειάς". Η ανακατασκευασμένη μηχανή γραφικών μοιάζει με την προηγούμενη (2D/3D τρίτου προσώπου), είναι όμως τελειοποιημένη στα σημεία, επιτρέποντας μάλιστα τη χρήση πολύ περισσότερων αντικειμένων του περιβάλλοντος. Τα σκηνικά θα εμπλουτίζονται με τζιπ, φορτηγά, αυτοκίνητα, τανκ, βάρκες και πλοία. Αναφέρεται, τέλος, ότι έχει δουλευτεί ξανά το AI των εχθρών, ώστε να μην παρατηρούνται οι βλακώδεις αντιδράσεις που εμφανίζονταν κάποιες φορές στο πρώτο μέρος. Υποθέτω ότι ήδη άρχισαν να "τρέχουν τα σάλια" στους λάτρεις του πρώτου Commandos. Υπομονή, λοιπόν, μερικούς μήνες ακόμη.



ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΤΗΣ EIDOS

Startopia

Κατασκευασμένο από τους δημιουργούς των Theme Park και Theme Hospital, το Startopia είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι στρατηγικής, όπου εσείς, ως το υπέρτατο εξωγήινο ον, προσπαθείτε να αναδιοργανώσετε ένα κατεστραμμένο -ύστερα από ατελείωτα χρόνια πολέμου- κομμάτι του Γαλαξία, σχεδιάζοντας τις επικοινωνίες, τους εμπορικούς δρόμους και το δίκτυο που θα συνδέει τις εξωγήινες φυλές μεταξύ τους. Πρέπει να κάνετε τις 16 φυλές να τα βρουν μεταξύ τους, ικανοποιώντας τις ανάγκες και τις παραξενιές καθεμιάς, σε ένα σύμπαν που μοιάζει αρκετά με αυτό που περιγράφει ο Douglas Adams στο "Hitch-hickers Guide to the Galaxy". Η EIDOS υπόσχεται ότι το Startopia θα βρίσκεται στις βιτρίνες των καταστημάτων κάποια στιγμή στο τρίτο τρίμηνο του 2000.



STARTOPIA

ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS

Need For Speed: Motor City

Στο έκτο sequel φτάνει αισίως η επιτυχημένη σειρά NFS. Η διαφορά με τα προηγούμενα NFS έγκειται σε δύο στοιχεία. Το πρώτο αφορά στο περιβάλλον του παιχνιδιού, όπου πλέον θα οδηγείτε μόνο μέσα στην πόλη, το δε δεύτερο στον τύπο των αυτοκινήτων. Εως τώρα η E.A. μάς είχε συνηθίσει στα σπορ υπερ-αυτοκίνητα ευρωπαϊκής προέλευσης, κατά βάση. Στο NFS: Motor City θα βρίσκονται στη διάθεσή σας αμερικάνικα "πειραγμένα" μεγαθήρια περασμένων δεκαετιών (από εκείνα του '30 έως του '70). Εσείς πρέπει να κερδίζετε στις κόντρες που θα στήνετε με τους 12 ψηφιακούς αντιπάλους σας, με σκοπό να αυξήσετε τα κέρδη σας και να εξοπλίζετε συνέχεια με νέα upgrades το αυτοκίνητό σας. Οι σχεδιαστές του τίτλου υπόσχονται πολύ προσεγμένο μοντέλο φυσικής, όπου κάθε τροποποίηση που θα γίνεται, είτε στον κινητήρα είτε στο στήσιμο του αυτοκινήτου είτε στο αμάξωμα, θα έχει άμεσο αντίκτυπο στην απόδοση και στον τρόπο που θα οδηγείτε. Εχει δε προσεχθεί ιδιαίτερα το multiplayer τμήμα του τίτλου, για χορταστικές δικτυακές κόντρες. Φορέστε λοιπόν τα δερμάτινα γάντια σας και υπομονή μέχρι το φθινόπωρο, οπότε το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην αγορά.


MOTOR CITY


COMMANDOS 2

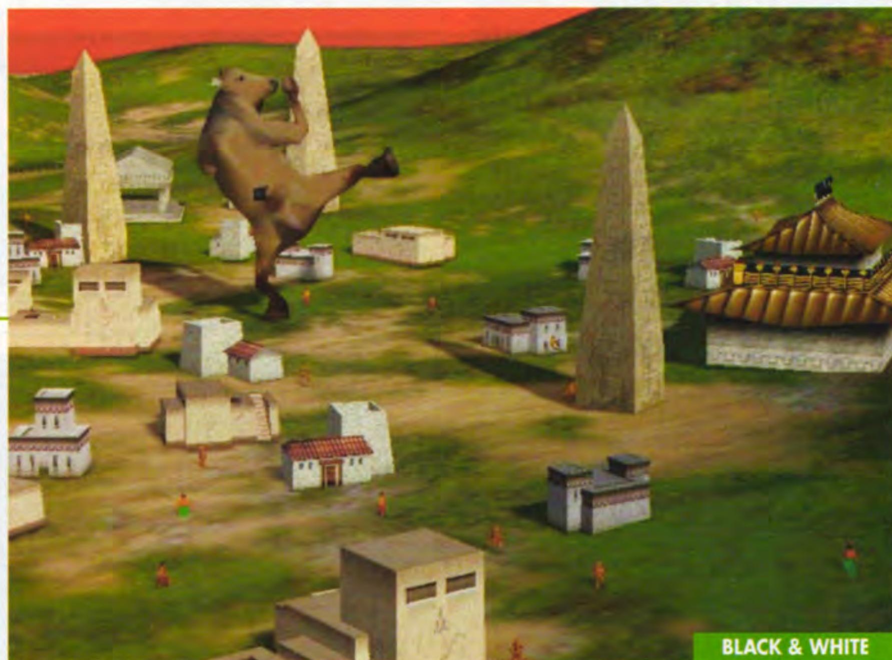
Command & Conquer: Renegade

Το πιο διάσημο RTS όλων των εποχών γίνεται παιχνίδι δράσης. Στο C&C: Renegade δεν είστε πλέον ο στρατηγός κάποιας πλευράς, αλλά ένας απλός στρατιώτης που κινείται μέσα στον κόσμο του C&C. Αυτό σημαίνει ότι θα δείτε από κοντά όλες τις γνωστές από την ομώνυμη σειρά μονάδες, σε ένα πλήρως 3D περιβάλλον πρώτου προσώπου. Αλλάζοντας τη φιλοσοφία του παιχνιδιού, θα έρθουν στιγμές που θα εκμεταλλευθείτε τις δυνατότητες των μονάδων του C&C, όπως όταν θα κρύβεστε πίσω από ένα harvester για να περάσετε απαρατήρητοι κάτω από τη μύτη του εχθρού ή όταν θα πρέπει

να καταστρέψετε κάποιες από αυτές, για παράδειγμα ένα turret, για να μπορέσει να περάσει ανενόχλητη η συμμαχική αεροπορική κάλυψη. Το C&C: Renegade θα περιλαμβάνει 12 single player σενάρια και δυνατότητα multiplayer με 16 έως 64 παίκτες μέσω της Westwood Online. Η Ε.Α. προορίζει το C&C: Renegade για χριστουγεννιάτικο δώρο, καθώς θα κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο του 2000.

Command & Conquer: Red Alert 2

Λίγο πιο πριν, όμως, και συγκεκριμένα το φθινόπωρο του 2000, οι λάτρεις των RTS και κυρίως βέβαια του C&C θα έχουν στη διάθεσή τους το δεύτερο Red Alert. Επιτέλους, απόβαση στις ΗΠΑ. Μάλιστα, ο τόπος δράσης του Red Alert 2 μεταφέρεται στο Νέο Κόσμο, όπου Ρώσοι αλεξιπτωτιστές, αερόπλοια και πύραυλοι σοβιετικής προέλευσης επιχειρούν την καταστροφή των ΗΠΑ, με φόντο το Αγαλμα της Ελευθερίας. Ο τόπος της δράσης περιλαμβάνει τη Νέα Υόρκη, την Ουάσινγκτον, το Οχάιο και το Τέξας, διατηρώντας το γνώριμο gameplay του Red Alert, προσαρμόζοντας όμως το interface και τη μηχανή γραφικών του Tiberian Sun. Οι νέες μονάδες περιλαμβάνουν όπλα Tesla, συσκευές ελέγχου του καιρού και πολεμιστές με ψυχικές δυνάμεις. Ωσπου να φτάσει στη χώρα μας, απολαύστε τις φωτογραφίες που σας προσφέρουμε, για να ανοίξει και η όρεξη.


BLACK & WHITE


C&C: RENEGADE


C&C: RED ALERT 2

Black & White

Ενας καταπράσινος ειδυλλιακός κόσμος, χωρίς πολέμους και έριδες, όπου φιλειρηνικοί πολιτισμοί ευημερούν. Αρκετά βαρετός κόσμος, δεν βρίσκετε; Και όμως η "Εδέμ" του πασίγνωστου Peter Molyneux (Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper) μόνο βαρετή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός επίδοξου μάγου, ο οποίος αντλεί τις δυνάμεις του από τη λατρεία των κατοίκων της Εδέμ προς αυτόν, στο στυλ του "Populus". Τις δυνάμεις αυτές χρησιμοποιείτε σε μία αέναη μάχη εναντίον άλλων μάγων που έρχονται να καταστρέψουν τη γαλήνη που κυριαρχεί στην Εδέμ. Η 3D μηχανή γραφικών που χρησιμοποιείται, αποδίδει πανέμορφα τοπία και πολύχρωμους χαρακτήρες που μοιάζουν με καρτούν, ενώ τα spells συνοδεύονται από ευφάνταστα εφέ. Ο κόσμος του παιχνιδιού παρουσιάζει εκπληκτική μεταβλητότητα, καθώς οι ενέργειές σας έχουν άμεσο αντίκτυπο στη χλωρίδα και την πανίδα της Εδέμ. Η πρωτότυπη ιδέα του Molyneux καταφθάνει στους υπολογιστές μας πιθανόν μέσα στο καλοκαίρι, αν όλα πάνε καλά και δεν παρουσιαστεί νέα καθυστέρηση, καθώς υποτίθεται ότι το "Black & White" έπρεπε ήδη εδώ και κάπου ένα εξάμηνο να κυκλοφορεί.

ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΤΗΣ LUCASARTS

Obi-Wan

Μέχρι το τέλος του 2000 θα έχουμε στα χέρια μας το νέο action game της LucasArts, το οποίο θα συνεχίζεται από εκεί όπου σταμάτησε το Phantom Menace, όπου ελέγχετε τον Obi-Wan στη διαδρομή του μέχρι να μάθει τις δυνάμεις του και να γίνει πραγματικός Jedi. Το παιχνίδι δεν βασίζεται σε φαντασμαγορικά όπλα, που μπορούν να καταστρέψουν όλη τη γύρω από τον ήρωα περιοχή, αλλά έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη χρήση του φωτόσπαθου. Επίσης, η σταδιακή ενδυνάμωση του Obi-Wan, μέχρι να γίνει ένας ολοκληρωμένος Jedi, προσφέρει κλιμακούμενη δυσκολία και δράση στο παιχνίδι, απορροφώντας κυριολεκτικά τον παίκτη. Επίσης περιλαμβάνεται δυνατότητα multiplayer, όπου θα αναλαμβάνετε το χειρισμό του Obi-Wan, του Qui-Gon Jinn, ενός Sith Lord, ενός bounty hunter, ενός destroyer droid ή ενός Naboo soldier.


OBI-WAN

Escape From Monkey Island

Ο τρισδιάστατος πλέον Guybrush Threepwood επιστρέφει δριμύτερος. Ο Guybrush έχει παντρευτεί την αγαπημένη του Elaine Marley, αρχόντισσα του νησιού, και λείπουν σε γαμήλιο ταξίδι. Οταν επιστρέφουν, ανακαλύπτουν ότι έχουν λείψει τόόόσο πολύ, ώστε οι κάτοικοι τους θεωρούν νεκρούς και ότι, όχι μόνο έχει καταληστευτεί το σπίτι της Elaine, αλλά ένας αδίστακτος άνδρας, ο Charles L. Charles, έχει πάρει τη θέση της. Ο γκαφατζής Guybrush θα πρέπει να περιπλανηθεί στη μαγευτική Καραϊβική για να βρει τρόπο να βοηθήσει την πολυαγαπημένη του να επανέλθει στην εξουσία.

Παρ' ότι ο ήρωας απέκτησε μία διάσταση επιπλέον (από 2D σε 3D), η καρτουνίστικη φυσιογνωμία του παραμένει αναλλοίωτη. Οι δημιουργοί του Sam & Max Hit the Road υπογράφουν το σενάριο και σε αυτό τον τίτλο, υποσχόμενοι πολλές ώρες απόλυτα χιουμοριστικής δράσης και γέλιο... μέχρι δακρύων. Προετοιμαστείτε, γιατί στις αρχές του 2001 πρέπει να ετοιμάσετε τα μπογαλάκια σας για το Νησί του Πιθήκου.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΤΗΣ MICROSOFT

Midtown Madness 2

Το πολύ επιτυχημένο και διασκεδαστικό Midtown Madness της Microsoft βγαίνει από τα σύνορα των ΗΠΑ και "προσγειώνεται" στο Λονδίνο. Εκτός από το καινούριο VW σκαραβαίο και το λεωφορείο, το Midtown Madness 2 διαθέτει επιπλέον επτά (πολλά από αυτά ευρωπαϊκής κατασκευής πλέον) οχήματα, μεταξύ των οποίων η σπορ Aston Martin Vantage DB7, το roadster AUDI TT, αλλά και το κλασικό μαύρο ταξί του Λονδίνου. Ενα νέο επιπλέον χαρακτηριστικό αφορά στην προσαρμογή μίας επιπλέον πόλης, του Σαν Φρανσίσκο, ενώ, όπως λέγεται, οι οδικοί χάρτες πλησιάζουν πάρα πολύ την πραγματικότητα, εμφανίζοντας τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά κτίσματα των δύο πόλεων. Η μηχανή γραφικών παραμένει η ίδια με του πρώτου Midtown Madness, με ελάχιστες τροποποιήσεις, αποδίδοντας ακόμη πιο "γυαλιστερά" γραφικά, όπως φάνηκε και από τις πρώτες εικόνες του παιχνιδιού. Το Midtown Madness 2 θα κυκλοφορήσει το προσεχές φθινόπωρο.


MIDTOWN MADNESS 2

Crimson Skies

Μπορεί οι δημιουργοί της Microsoft να στερούνται πρωτοτυπίας σε ό,τι αφορά τους "σοβαρούς" τίτλους, αλλά στο θέμα των παιχνιδιών η φαντασία τους καλπάζει. Το Crimson Skies είναι μία εξαιρετικά πρωτότυπη μείξη flight simulator και shoot'em up game. Η υπόθεση τοποθετείται σε μία εναλλακτική εκδοχή του έτους 1937, όπου καλείστε να πετάξετε πρωτότυπα αεροσκάφη τεχνολογίας εκείνης της εποχής αλλά εξελιγμένης σχεδίασης, όπως ελικοφόρα αεροπλάνα με εμπροσθοκλινείς πτέρυγες, εναντίον αντίστοιχων εχθρικών αεροπλάνων και αερόπλοιων Zeppelin, σε περιοχές όπως το Βασίλειο της Χαβάης ή το Χόλιγουντ. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για έναν εντελώς ιδιότυπο τίτλο, κατά τη γνώμη μου ικανό για το καλύτερο και για το χειρότερο. Πρέπει να περιμένουμε μέχρι το τέλος του καλοκαιριού για να δούμε την τελική μορφή του.


CRIMSON SKIES

ΛΟΙΠΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΕΣ

Myst III: Exile (Mattel Interactive)

Πρόκειται για ένα από τα πιο εθιστικά adventures όλων των εποχών, όπως άλλωστε έδειξαν και οι τρομακτικές πωλήσεις του (πάνω από 9.000.000 αντίτυπα) σε όλο τον κόσμο. Ηταν το παιχνίδι που έκανε τους ανθρώπους που


MYST III

σνόμπαραν τα computer games να αλλάξουν γνώμη και να απορροφηθούν από το μυστηριακό κόσμο του Myst, που ξαναζωντανεύει πάλι στις οθόνες μας. Στο Myst III θα κινηθείτε μεταξύ 5 "εποχών", κατά το σύστημα του πρώτου Myst. Οι δημιουργοί του υπόσχονται απλοποίηση στον τρόπο μεταφοράς από τόπο σε τόπο, ενώ σε κάθε οθόνη θα υπάρχει η δυνατότητα περιστροφής της κάμερας σε όλο το φάσμα των 360 μοιρών. Ξεκινώντας από την εποχή J'nanin ή, αλλιώς, την Εποχή της Γνώσης, και επιλύοντας τους σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας γρίφους, προχωράτε στις υπόλοιπες τέσσερις εποχές, μέχρι το άγνωστο ακόμη φινάλε του παιχνιδιού. Εν αναμονή λοιπόν του νέου έτους, όπου τοποθετείται η κυκλοφορία του Myst III.

Sacrifice (Shiny Entertainment)

Στο νέο παιχνίδι της Shiny Entertainment χειρίζεστε έναν μάγο, ο οποίος παίρνει τη δύναμή του και τα spells του από τους πέντε θεούς του φανταστικού κόσμου, όπου εξελίσσεται η υπόθεση του Sacrifice. Η οπτική του περιβάλλοντος είναι παρόμοια με αυτή του Myth και από τις πρώτες εικόνες του παιχνιδιού φαίνεται ότι πρόκειται για πραγματική οπτική πανδαισία, με τα πολύχρωμα σύννεφα να κινούνται στο "βαρύ" ουρανό και τα οπτικά εφέ των spells να απεικονίζονται με θεαματικούς χρωματισμούς, ενώ πάνω από 100.000 καρέ αποτελούν το animation των "χειροποίητων" χαρακτήρων. Τα περισσότερα από 50 spells που μπορούν να χρησιμοποιηθούν εναντίον ισάριθμων εχθρών μαζί με τις προσεγμένες δυνατότητες multiplayer του παιχνιδιού προσφέρουν αμέτρητες ώρες δράσης στον παίκτη. Τον Οκτώβριο του τρέχοντος έτους το Sacrifice θα βρίσκεται στις βιτρίνες των καταστημάτων.


SACRIFICE

Neverwinter Nights (Bioware/Interplay)

Φέτος είναι η χρονιά της Interplay, η οποία μέσω των δημιουργημάτων της Bioware (Baldur's Gate και Planescape: Torment) γνώρισε μεγάλη επιτυχία, την οποία σκοπεύει να μεγαλώσει με ακόμη δύο τίτλους αυτού του αχτύπητου διδύμου, τα Baldur's Gate II και Neverwinter Nights (για το τελευταίο θα δείτε μερικά στοιχεία στη συνέχεια). Το Neverwinter Nights είναι ένα RPG που δίνει κύριο βάρος στο multiplayer χαρακτήρα του, προσφέροντας 28 σενάρια για πολλούς παίκτες (μέχρι 64 ταυτόχρονα), με έναν ή πολλούς να αναλαμβάνουν το ρόλο του DM και τους υπόλοιπους να ακολουθούν τις οδηγίες του. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει βέβαια και επιλογή singleplayer. Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά τους κανόνες της τρίτης έκδοσης του κλασικού Advanced Dungeons & Dragons, ενώ όσοι έχουν παίξει και τα προηγούμενα δημιουργήματα της Bioware θα βρίσκονται σε γνώριμο έδαφος, καθώς η μηχανή γραφικών αποτελεί ουσιαστικά εξέλιξη του Baldur's Gate, είναι δηλαδή οπτικής τρίτου προσώπου. Τα πράγματα βέβαια θα είναι εμφανώς βελτιωμένα, με το περιβάλλον να εμφανίζεται πολύ πιο "ζωντανό": φλόγες που τρεμοπαίζουν, απόκοσμοι φωτισμοί, επιβλητικές σκιές κ.ά. Δυστυχώς, θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι το δεύτερο εξάμηνο του 2001 για να δούμε πόσο επιτυχημένη θα είναι αυτή η μεταφορά του AD&D στους υπολογιστές μας.


NEVERWINTER NIGHTS

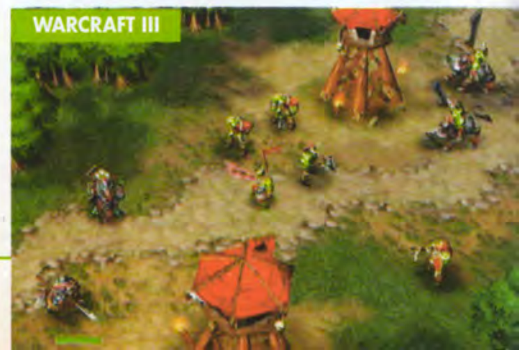
Colin McRae Rally 2 (Codemasters)

Στο προηγούμενο τεύχος, όπου σας παρουσιάσαμε το Michelin: Rally Masters, γράφτηκε ότι, μέχρι να έρθει το Colin McRae Rally 2 στην Ελλάδα, το πρώτο θα κρατάει τα σκήπτρα της κατηγορίας των παιχνιδιών rally racing. Από ό,τι φαίνεται από τις πρώτες εικόνες του παιχνιδιού, η κόντρα θα είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και μάλλον δύσκολα θα προκύψει νικητής. Οι δημιουργοί του Colin McRae Rally 2 σχεδίασαν το παιχνίδι συμβουλευόμενοι τους μηχανικούς της Ford για να επιτύχουν όσο το δυνατόν καλύτερο μοντέλο φυσικής. Επίσης, ο αριθμός των πολυγώνων που αποτελούν κάθε αυτοκίνητο έχει σχεδόν διπλασιαστεί, ενώ έχει βελτιωθεί η οπτική των ζημιών κατά τις συγκρούσεις και έχει τροποποιηθεί η μηχανή γραφικών για ακόμη πιο λεπτομερή φωτορεαλιστικά εφέ. Τέλος, αν λάβετε υπόψη ότι περιλαμβάνονται ακόμη περισσότερες πίστες και χώρες σε σχέση με το πρώτο Colin McRae, νομίζω ότι γίνεται κατανοητός ο λόγος για τον οποίο κάνουμε λόγο για τον πιθανό νέο βασιλιά των rally sims. Πάντως δεν θα αργήσουμε να το μάθουμε, καθώς όπου να 'ναι το παιχνίδι έρχεται και στη χώρα μας.


COLIN McRAE RALLY 2

Warcraft III (Blizzard)

Μπορεί να πέρασε από τα χίλια κύματα, αλλά κατάφερε τελικά να πάρει μια τελική πορεία το πολυαναμενόμενο τρίτο Warcraft. Τόσα χρόνια μετά το Warcraft II, είναι φυσικό να παρατηρούνται πολλές αλλαγές. Πρώτα από όλα, μια αλλαγή αφορά τη μηχανή γραφικών, η οποία είναι πλήρως τρισδιάστατη, τρίτου προσώπου, με οπτική παρόμοια με του Myth - αν και, για να αποφευχθεί η πολυπλοκότητα του


WARCRAFT III

χειρισμού, η οπτική γωνία παραμένει πάντα σταθερή. Δεύτερον, μια νέα φυλή προστίθεται στις δύο υπάρχουσες: αυτή των undead, των οποίων οι μονάδες αποτελούνται από Pool Wraiths, Abominations, Anti-Paladins, Liches, Dreadlords, Deathknights, Crypt Fiends, Banshees και τα τερατώδη Frost Wyrms, με το μέγιστο αριθμό που θα μπορείτε να χειρίζεστε να φτάνει στο 75. Παρ' ότι το παιχνίδι θα έχει χαρακτήρα strategy, έχουν προστεθεί κάποια ελαφριά στοιχεία RPG, όπως ορισμένες μεμονωμένες αποστολές λιγοστών χαρακτήρων, με σκοπό να εμπλουτισθεί το gameplay και να αυξηθεί η διάρκειά του.

Duke Nukem Forever (GT Interactive)

Ο δημοφιλής Duke επιστρέφει δριμύτερος, αφού άφησε πολύ καιρό τους ανταγωνιστές του να αλωνίζουν ανενόχλητοι (βλ. Quake III) και μας είχε και εμάς στην αναμονή. Η αιτία της καθυστέρησης είναι η ολοκαίνουρια 3D engine του παιχνιδιού, η οποία εξελίσσεται εδώ και χρόνια. Οι πρώτες εικόνες φανερώνουν ότι έχει γίνει σπουδαία δουλειά. Οι τοποθεσίες του Duke Nukem Forever περιλαμβάνουν ό,τι ακριβώς αναμενόταν από τους fans της σειράς. Ετσι, ο Duke θα περιπλανηθεί από τα καζίνο του Las Vegas, σε ειδυλλιακές λίμνες και εγκαταλελειμμένα (;) χωριά στη μέση της ερήμου, κυνηγώντας μεταλλαγμένους εξωγήινους και θανατηφόρους... rednecks. Τα γραφικά και οι ατάκες του Duke Nukem Forever ακολουθούν τη γνωστή "πικάντικη" και κάπως "ενήλικη" πετυχημένη συνταγή, η οποία καθιέρωσε τον Duke ως έναν από τους πιο αγαπημένους macho ήρωες. Εκτός από το κλασικό "καθάρισε ό,τι κινείται", το παιχνίδι περιλαμβάνει και εναλλακτική δράση, όπως κυνηγητό με αυτοκίνητα και στοιχεία από platform games. Μέχρι το τέλος του 2000, ευελπιστούμε ότι θα το έχουμε στα χέρια μας.



DUKE NUKEM FOREVER

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΗΣ Ε3 2000

Κάθε χρόνο η Ε3 ολοκληρώνεται με τα βραβεία που απονέμονται στα καλύτερα προϊόντα που παρουσιάστηκαν στην έκθεση. Φέτος θα πρέπει να περιμένουμε λιγάκι, επειδή η επίσημη ανακοίνωση των νικητών θα γίνει την πρώτη εβδομάδα του Ιουνίου. Θα τους μάθετε από το ερχόμενο τεύχος του "PC Master". Για να πάρετε όμως μια ιδέα περί των φαβορί της Ε3 2000, παραθέτουμε τα παιχνίδια που βράβευσε ένας από τους βασικούς χορηγούς της Ε3 2000, η IGN.com.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ PC Black & White (Lionhead Studios, EA)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION GAME X-Com Alliance (Microprose, Hasbro)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ STRATEGY Ground Control (Massive Entertainment, Sierra)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ADVENTURE GAME Stupid Invaders (Xilam, Ubisoft)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RPG Neverwinter Nights (Bioware, Interplay)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SIMULATOR B-17 Flying Fortress (Wayward, Hasbro)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PUZZLE GAME Myst III: Exile (Mattel Interactive)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RACING GAME Midtown Madness 2 (Angel Studios, Microsoft)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPORTS GAME Tony Hawk's Pro Skater 2 (Neversoft, Activision)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PLATFORM GAME Rogue (EA)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ON-LINE GAME Anarchy Online (Funcom)

Return To Castle Wolfenstein (Activision)

Ο πατέρας όλων των first person shoot'em up, το Wolfenstein, αποκτά απόγονο. Η Activision ετοιμάζει για το τρίτο τρίμηνο του 2001 (έχουμε ακόμη καιρό μπροστά μας) τη νέα 3D έκδοση του θρυλικού Wolfenstein. Το σενάριο έχει ξεφύγει από το στενό πλαίσιο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και προχωρά στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας. Τα μυστικά πειράματα των Γερμανών ιατρών είχαν ως αποτέλεσμα τον απόλυτο μαχητή, το... ναζί ζόμπι! Μάλιστα, σωστά διαβάσατε. Εξοπλιστείτε με πιστόλια, τουφέκια, πολυβόλα, χειροβομβίδες και φλογοβόλα και μπουκάρετε στο κάστρο Wolfenstein, εξολοθρεύοντας ό,τι κινείται, φορά γκρίζα στολή και μυρίζει σαπίλα. Το παιχνίδι κατασκευάστηκε από την ομάδα Xatrix, η οποία επανδρώνεται με κάποιους από τους δημιουργούς του Kingpin, άρα, μαζί με την ατελείωτη δράση, μάλλον πρέπει να αναμένουμε ότι η βωμολοχία θα πάει σύννεφο!


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


ARCATERA

Arcatera (UbiSoft)

Η UbiSoft μας έχει συνηθίσει σε παραγωγές άψογες από καλλιτεχνικής πλευράς. Το ιδιότυπο adventure/RPG Arcatera φαίνεται να επιβεβαιώνει με τον καλύτερο τρόπο το όνομα της εταιρίας. Εκτός από το άψογο γραφικό περιβάλλον, το Arcatera περιλαμβάνει και ένα αρκετά πολύπλοκο και εθιστικό σενάριο. Σε ένα εντελώς "ανοικτό" μεσαιωνικό περιβάλλον, ο ήρωας πρέπει να φέρει σε πέρας την αποστολή, έχοντας χρονικό περιορισμό τριών εβδομάδων (χρόνος παιχνιδιού). Ο όρος "ανοικτό" αντιστοιχεί στο γεγονός ότι η δράση θα είναι κάθε άλλο παρά γραμμική. Ο παίκτης είναι ελεύθερος να κινηθεί σε οποιαδήποτε από τις 200 τοποθεσίες του παιχνιδιού και να επικοινωνήσει με τους 120 NPCs. Λέγεται, μάλιστα, ότι το παιχνίδι ενσωματώνει πρωτόγνωρες δυνατότητες interactivity για adventure μεταξύ του παίκτη και του περιβάλλοντος. Ανάλογα με την πορεία δράσης υπάρχουν 10 διαφορετικές καταλήξεις, με σκοπό να κάνουν τον παίκτη να ξεκινήσει το παιχνίδι πάλι από την αρχή για να δει τα εναλλακτικά φινάλε. Το Arcatera κυκλοφορεί όπου να 'ναι στην αγορά, καθώς η UbiSoft υπόσχεται ότι θα το διαθέσει στο τρίτο τρίμηνο του τρέχοντος έτους.

Dark BASIC

Οταν ο προγραμματισμός... γίνεται παιχνίδι!

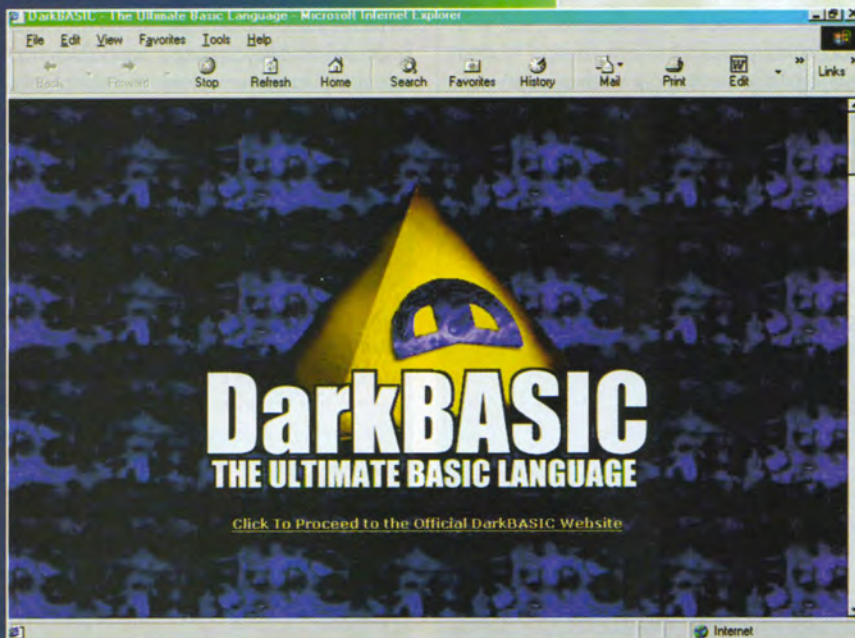
Είναι πολύ πιθανό να έχετε δεχθεί από κάποιο μικρό ξαδερφάκι σας την εξής αφοπλιστική ερώτηση: "Πώς μπορώ να φτιάξω ένα παιχνίδι;". Συνήθως η απάντηση είναι τυπική: "Ασχολήσου λίγο με καμιά απλή γλώσσα, μετά μάθε Visual C++ και ύστερα από τρία-τέσσερα χρόνια ξαναρώτα με!". Αν μη τι άλλο απογοητευτική απάντηση για κάποιον που έχει την εντύπωση πως με καμιά δεκαριά γραμμές κώδικα μπορεί να φτιάξει το Tomb Raider! Να, όμως, που οι δημιουργοί της Dark Basic βάλθηκαν να δώσουν ένα τέλος σε όλα αυτά...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

Οι ρομαντικοί νοσταλγοί των πρωτόγονων τεχνολογιών θα θυμούνται τη γλώσσα Basic του θρυλικού Amstrad 6128, ενώ οι λίγο μεταγενέστεροι την QuickBasic ή την GW-Basic των PCs. Το μόνο σίγουρο είναι ότι όλοι θυμούνται πως το όνομα Basic συμβάδιζε πάντα με την απλότητα και την εύκολη εκμάθηση. Η Dark Basic έρχεται να μεταφέρει αυτήν την απλότητα σε έναν χώρο όπου κυριαρχούσε η απαιτητική και εξαντλητική Visual C++: τα 3D graphics.



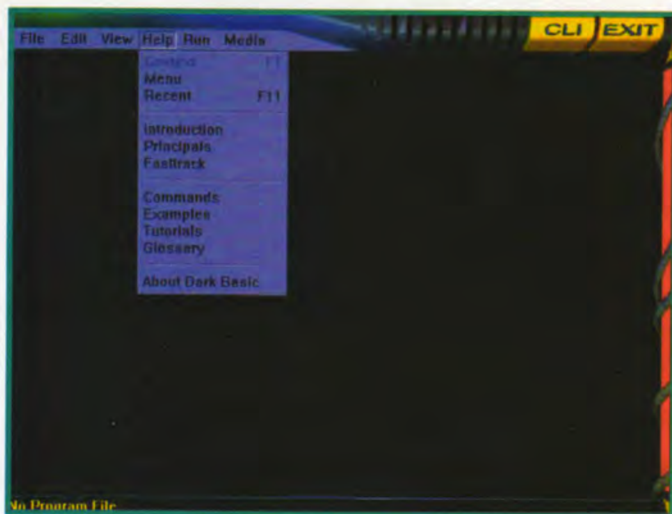
Νέα, προγράμματα, παραδείγματα και πολλά άλλα στο site της Dark Basic.



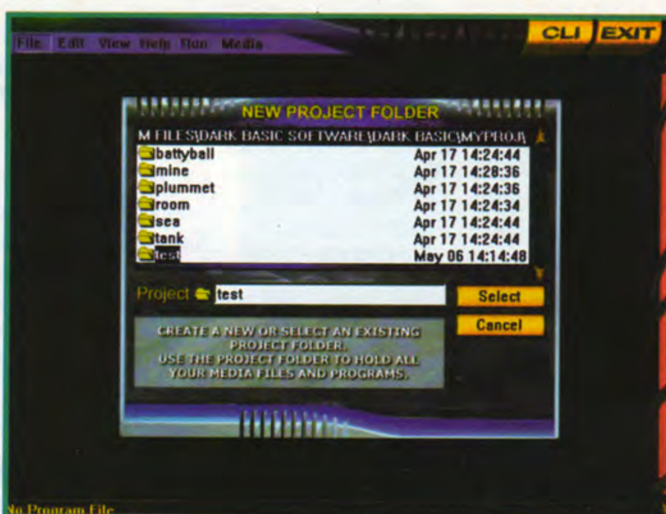
Το επίσημο site της Dark Basic: http://www.darkbasic.com

ΦΩΣ ΣΤΗ "ΣΚΟΤΕΙΝΗ" ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ BASIC...

Η Dark Basic αποτελεί μία άκρως εντυπωσιακή απόπειρα προσέγγισης του χώρου των multimedia εφαρμογών και κυρίως των παιχνιδιών από τον μέσο χρήστη. Απαιτεί στοιχειώ-



Το περιβάλλον δεν υπόσχεται περιττές πολυτέλειες.



Ξεκινώντας το δικό μας παιχνίδι. Πού είναι ο wizard;

δεις προγραμματιστικές γνώσεις (γι' αυτό και ο τίτλος Basic!), ενώ κατορθώνει να εκμεταλλευτεί αρκετές από τις δυνατότητες που παρέχει ένας σύγχρονος υπολογιστής. Κάνει εκτεταμένη χρήση της βιβλιοθήκης DirectX, η οποία αποτελεί εδώ και καιρό καθεστώς στην παραγωγή παιχνιδιών. Με τη βοήθειά της η Dark Basic καταφέρνει να προσφέρει στον προγραμματιστή ένα πανίσχυρο σετ εντολών για 2D και 3D γραφικά, ήχο, συνεργασία με joypads και πολλά άλλα. Ο,τι απαιτείται για την κατασκευή ενός αξιοπρεπούς παιχνιδιού υπάρχει στον κόσμο της Dark Basic με μία μορφή προσιτή και στους λιγότερο μυημένους του χώρου.

Μέχρι σήμερα η δημιουργία ενός -απλοϊκού έστω- 3D game έμοιαζε Γολγοθάς! Απαραίτητη ήταν η άριστη γνώση της C++ ή έστω της Visual Basic, σε συνδυασμό με εκτεταμένη μελέτη του DirectX πακέτου εντολών. Τα πάντα κάλυπτε ένα πέπλο μυστηρίου και ασάφειας για έναν νέο προγραμματιστή. Κάποιες μηχανές παραγωγής παιχνιδιών το μόνο που κατόρθωναν ήταν να αναπαράγουν κλώνους συγκεκριμένων προτύπων, με αποτέλεσμα η φαντασία του δημιουργού να περιοριζόταν στο στενό πλαίσιο ενός, παραδείγματος χάριν, Quake-clone. Η Dark Basic υπόσχεται να ανατρέψει τα δεδομένα. Δίνει απόλυτη ελευθερία στον προγραμματιστή, δίχως πρότυπα και συγκεκριμένα μονοπάτια. Παντρεύει την απλότητα των δομών και των εντολών της Basic με την ουσία και το βάθος του DirectX.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φορτώνοντας την ιδιόρρυθμη αυτή γλώσσα, γίνεται έλεγχος στο σύστημά μας για να διαπιστωθεί αν υπάρχει διαθέσιμη η βιβλιοθήκη DirectX. Η εν λόγω βιβλιοθήκη εγκαθίσταται αυτόματα, σχεδόν με οποιοδήποτε παιχνίδι έχετε στο σκληρό σας, και έτσι είναι απίθανο να μην την έχετε. Αν είστε, όμως, ο μοναδικός χρήστης Windows που δεν την έχει, μπορείτε να την προμηθευτείτε από τα CDs του "PC Master" ή από το site της Microsoft. Από κει και πέρα, η συνέχεια ίσως σοκάρει τους καλομαθημένους χρήστες της Visual Basic: Το περιβάλλον είναι πιο λιτό και από τραγούδι του Τριαντάφυλλου. Παρ' όλα αυτά, δεν στερείται λειτουργικότητας και ευκολιών. Ενα φτωχό μενού πλαισιώνει το χώρο στον οποίο γράφουμε τις εντολές του προγράμματός μας. Υπάρχει διαθέσιμος ένας media browser για να εξερευνάμε εικόνες, βίντεο και αρχεία ήχου, ενώ στην ολοκληρωμένη έκδοση προβλέπονται και αντίστοιχοι editors για τα υποστηριζόμενα formats αρχείων. Το Help είναι διαθέσιμο σε μορφή HTML, κάτι που ξενίζει και προσδίδει μία ελαφριά νότα προχειρότητας. Τα Compile και Execute είναι προσπελάσιμα μέσω των πλήκτρων F4 και F5 ή μέσω της επιλογής RUN από το κεντρικό μενού. Το προγραμματιστικό προϊόν μας παράγεται σε μορφή EXE από την επιλογή Build EXE (F6) και η τελική έκδοση για τα ράφια των καταστημάτων με την επιλογή Build Final (F7)! Οι απαραίτητες λειτουργίες Cut και Paste, καθώς και οι Find - Replace υπάρχουν για να προσφέρουν μία αίσθηση μινιμαλιστικής φιλικότητας προς το χρήστη.

ΤΥΠΟΙ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Ξεχάστε τα πολύπλοκα αντικείμενα, τους δείκτες και τις δαιδαλώδεις δομές. Στην Dark Basic θα ασχοληθείτε με τρεις θεμελιώδεις τύπους δεδομένων: Integer (ακέραιοι), Real (πραγματικοί αριθμοί) και Strings (αλφαριθμητικά). Ξεχάστε και τις δηλώσεις μεταβλητών ή συναρτήσεων. Ο "αναρχικός" τρόπος συγγραφής ενός προγράμματος που επικρατούσε στην αρχή της δεκαετίας του '80 επανέρχεται, κάνοντας τους φανατικούς οπαδούς τού αυστηρά αντικειμενικού προγραμματισμού να ανατριχιάζουν! Μπορείτε να εισαγάγετε μία μεταβλητή όποτε τη χρειάζεστε, αρκεί να τη συνοδεύσετε με το κατάλληλο σύμβολο. Για παράδειγμα,

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Ελάχιστες απαιτήσεις:

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ Windows 95 ή 98
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 166MHz Pentium
ΜΝΗΜΗ 32MB RAM
CD-ROM SPEED 4x CD-ROM
HARD DISK 16MB χώρος στον σκληρό
ACCELERATOR 3D graphic accelerator card (4MB+)
3D ACCELERATOR CARDS Κάρτες συμβατές με το DirectX 6.1 ή μεταγενέστερες εκδόσεις του

Προτεινόμενες απαιτήσεις:

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ Windows 95 ή 98
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 200MHz Pentium
ΜΝΗΜΗ 64MB RAM
CD-ROM SPEED 16x CD-ROM
HARD DISK 16 MB χώρος στον σκληρό
ACCELERATOR Voodoo2 3D graphic accelerator ή αντίστοιχη (8MB+)

ΤΑ FORMATS ΑΡΧΕΙΩΝ ΠΟΥ ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ DARK BASIC

Format	Περιγραφή	Εντολή
X	3D Object File	LOAD OBJECT
BMP	Bitmap File	LOAD BITMAP
AVI	Animation File	LOAD ANIMATION
WAV	Sound File	LOAD SOUND
MID	Music File	LOAD MUSIC
ARR	Array File	LOAD ARRAY

έστω ότι θέλουμε να ορίσουμε τη μεταβλητή number με τιμή 3.14. Ως δεκαδικός, η μεταβλητή μάς πρέπει να είναι του τύπου real και γι' αυτό θα την ορίσουμε με το σύμβολο #:

```
number#=3.14
```

Αντίθετα, αν η μεταβλητή μας έπαιρνε ακέραιες τιμές, τότε δεν θα χρειαζόταν ούτε το σύμβολο #. Παραδείγματος χάριν:

```
Number=32
```

Οσον αφορά στα αλφαριθμητικά, ορίζονται με την προσθήκη του συμβόλου $, όπως παρακάτω:

```
Name$="Vaggelis"
```

Φυσικά, δεν λείπουν οι πίνακες, οι οποίοι αποτελούν άλλωστε πρωταρχικό στοιχείο στην παραγωγή 3D γραφικών. Ορίζονται με την "ιστορική" εντολή DIM και ακολουθούν τις συμβάσεις του συμβολισμού των μεταβλητών. Μπορείτε, επομένως, να κατασκευάσετε έναν πίνακα με 15 αλφαριθμητικά ως εξής:

```
DIM teamname$(15)
```

Η εισαγωγή των στοιχείων μπορεί να γίνει με απλούστατο τρόπο:

```
teamname$(1)= "Panathinaikos"
teamname$(2)= "Olympiakos"
teamname$(3)= "ΑΕΚ"
teamname$(4)= "ΡΑΟΚ"
.
.
.
```

Ομοίως, έναν πίνακα δύο ή περισσότερων διαστάσεων τον ορίζουμε με μία εντολή DIM, π.χ DIM pinakas(10,5). Το εκπληκτικό είναι ότι μπορούμε να σώσουμε έναν πίνακα απλά, με μία εντολή, τη save array! Η χρήση της είναι εξαιρετικά απλή: Μετά τις δεσμευμένες λέξεις save array, ακολουθεί το όνομα του αρχείου και ο πίνακας, π.χ save array "test",a(0).

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Οι βασικές εντολές δεν διαφέρουν σε πολλά από το σετ εντολών των γνωστών, παραδοσιακών, εκδόσεων της Basic. Οι γνωστοί βρόγχοι, συμβολισμοί και λογικές πράξεις διατηρούνται απαράλλαχτα. Καλό θα ήταν να ξεσκονίζατε κάποιο από τα παλιά εγχειρίδια, αν και μια σύντομη περίληψή τους θα επιχειρήσουμε τώρα.

FOR TO NEXT: Με το βρόγχο αυτόν επαναλαμβάνουμε ένα μπλοκ εντολών όσες φορές επιθυμούμε. Οι εντολές που ακολουθούν εμφανίζουν στην οθόνη τα νούμερα 1 2 3 4 5.

```
FOR T=1 TO 5
PRINT T;" ";
NEXT T
```

DO LOOP: Με αυτόν το βρόγχο επαναλαμβάνουμε ένα μπλοκ εντολών συνεχώς, μέχρι να διακοπεί το πρόγραμμα ή να γίνει έξοδος από αυτό με την εντολή Exit. Δείτε το παράδειγμα:

```
DO
PRINT "Hello";
LOOP
```

REPEAT UNTIL: Με αυτή την εντολή επαναλαμβάνουμε ένα μπλοκ εντολών, μέχρι να επαληθευθεί η λογική συνθήκη μετά το UNTIL. Στο παράδειγμα εμφανίζεται αλλεπάλληλα το μήνυμα "PRESS THE MOUSE BUTTON" στην οθόνη, μέχρι να πατηθεί το mouse button.

```
REPEAT
PRINT "PRESS THE MOUSE BUTTON";
UNTIL mouseclick()=1
```

IF THEN ELSE: Ελέγχει αν ισχύει μία λογική συνθήκη και εκτελεί την εντολή μετά το THEN, αλλιώς την εντολή μετά το ELSE. Αν επιθυμούμε την εκτέλεση περισσότερων εντολών, χρησιμοποιούμε αντί του THEN στην αρχή, το ENDIF στο τέλος του μπλοκ εντολών. Π.χ.:

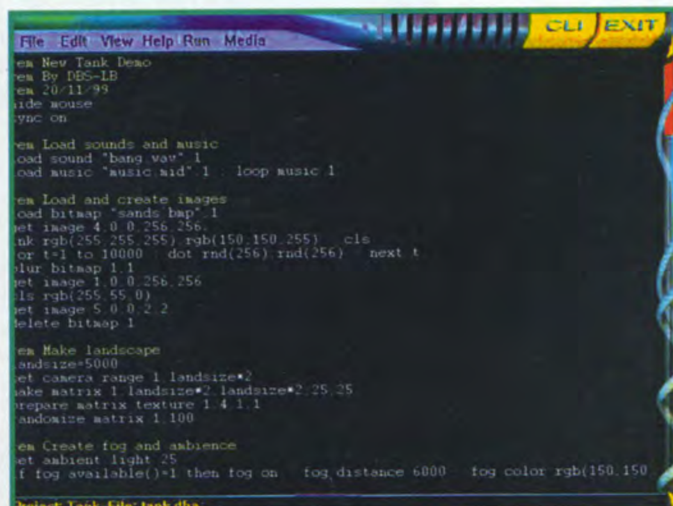
```
IF A = B THEN PRINT "ok"
IF A > (B - 5) THEN PRINT "ok"
IF A=1 AND B=2 THEN PRINT "ok"
IF NAME$="TASOS" AND
   SURNAME$="MPOUGAS" THEN PRINT "ok"

IF A = B
PRINT "Red "
PRINT "Hot "
PRINT "Chilly "
PRINT "Peppers!"
ENDIF

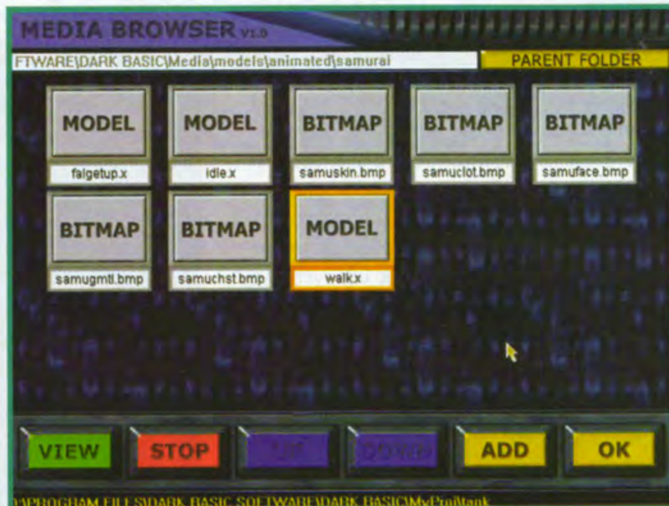
IF A = B
PRINT "The values are the same!
ELSE
PRINT "The values are different!"
ENDIF
```

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Η Dark Basic είναι μία γλώσσα που προσφέρεται για εκμάθηση με τη βοήθεια παραδειγμάτων, δίχως πολλές θεωρητικές ανησυχίες. Αυτή η πρακτική προτείνεται, άλλωστε, και από την ίδια τη δομή της on-line help που παρέχεται. Εκεί θα βρείτε πληθώρα παραδειγμάτων που θα δώσουν απάντηση στις απορίες σας.



Παλιές, καλές εποχές... Τι μπορεί να γίνει με δυο-τρεις εντολές!



Ο media browser θα σας γλιτώσει από πολύ ψάξιμο.

Με τη βοήθεια μικρών προγραμμάτων θα παρουσιάσουμε και εμείς μερικές από τις βασικότερες συνιστώσες αυτής της σκοτεινής -μόνο κατ' όνομα- γλώσσας. Οι εντολές της Dark Basic αφορούν bitmaps, animations, ήχους, μουσική, πίνακες, 3D αντικείμενα, κάμερες, φωτισμό, παγίδευση ποντικιού, πληκτρολογίου, joystick και πολλά άλλα. Ο,τι απαιτείται για τη δημιουργία ενός αξιοπρεπούς παιχνιδιού είναι προσπελάσιμο με ελάχιστο κώδικα και, κυρίως, χωρίς την ανάγκη να γίνετε "γκουρού" της πληροφορικής. Ας δούμε συνοπτικά μερικές από τις δυνατότητές της.

ΕΙΚΟΝΑ

Ο χειρισμός εικόνων είναι εξαιρετικά απλός. Αρκεί μία εντολή LOAD BITMAP για να φορτωθεί στη μνήμη μία εικόνα. Για root directory θεωρούμε το directory του project μας. Ετσι, με την εντολή:

```
load bitmap "pics\mypic1.bmp"
```

εμφανίζουμε στην οθόνη την εικόνα mypic1.bmp που βρίσκεται στο φάκελο pics. Αν, όμως, προσθέταμε μία παράμετρο (όταν παραλείπεται εννοείτε η τιμή 0) μετά το όνομα αρχείου, τότε το bitmap θα αποθηκευόταν στη θέση που θα υποδεικνύαμε και όχι στην οθόνη (αντιστοιχεί στη θέση 0). Επομένως, η γραμμή που ακολουθεί δεν εμφανίζει την εικόνα, αλλά την έχει "stand by" στη θέση 1.

```
load bitmap "pics\mypic1.bmp",1
```

Αν θέλουμε κάποια στιγμή να την εμφανίσουμε στα μάτια του χρήστη, αρκεί η εντολή:

```
Copy bitmap 1,0
```

που αντιγράφει το Bitmap 1 στο Bitmap 0 που αντιστοιχεί στην οθόνη.

ΗΧΟΣ

Παρόμοια, αν όχι ευκολότερη, είναι η εξοικείωση με τις εντολές ήχου. Κάθε ήχος, με το που τον φορτώνουμε, αντιστοιχεί σε έναν ακέραιο κωδικό, μέσω του οποίου γίνεται και η αναφορά στο συγκεκριμένο αρχείο - κάτι παρόμοιο με την πρακτική που ακολουθήσαμε στα bitmaps. Δείτε πώς φορτώνουμε, παίζουμε, σταματάμε και διαγράφουμε ένα αρχείο ήχου:

```
load sound "sound.wav",1
play sound 1
wait key
stop sound 1
delete sound 1
```

Με πανομοιότυπο τρόπο χειριζόμαστε και τα mid αρχεία μουσικής. Παρατηρήστε στον κώδικα που ακολουθεί την εντολή LOOP MUSIC, η οποία ανακυκλώνει ένα μουσικό κομμάτι, με αποτέλεσμα να έχουμε διαρκώς ένα μουσικό θέμα στο παιχνίδι μας.

```
load music "music1.mid",1
print "music file loaded"
loop music 1
wait key
stop music 1
delete music 1
```

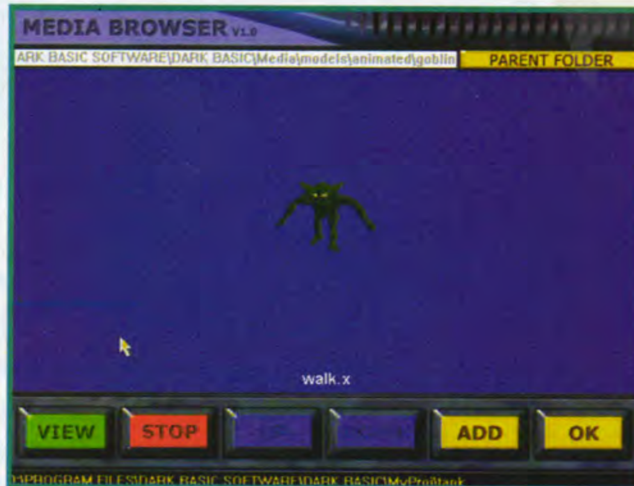
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ

Η εισαγωγή δεδομένων από το χρήστη επιτυγχάνεται με τη χρήση της INPUT. Η σύνταξή της συνίσταται από ένα αλφαριθμητικό που προτρέπει το χρήστη να εισαγάγει δεδομένα και από τη μεταβλητή στην οποία θα καταχωρισθούν.

```
input "enter your name:";name$
print "hello ";name$
```

Το ποντίκι παρακολουθείται από τις συναρτήσεις mousex() και mousey() που επιστρέφουν τις αντίστοιχες συντεταγμένες. Η συνάρτηση mouseclick() επιστρέφει την τιμή 1, αν πατηθεί το αριστερό mouse button, την τιμή 2, αν πατηθεί το δεξί, και την τιμή 0, αν κανένα από τα δύο κουμπιά δεν είναι πατημένο. Οι εντολές hide mouse και show mouse κρύβουν και εμφανίζουν τον κέρσορα του ποντικιού.

Για το πληκτρολόγιο, οι συναρτήσεις upkey(), downkey(), leftkey(), rightkey() επιστρέφουν 1, αν το αντίστοιχο βέλος πατηθεί, και 0 διαφορετικά. Ιδια συμπεριφορά έχουν και οι controlkey(), shiftkey(), spacekey(), returnkey(). Αντίθετα, η INKEY$() επιστρέφει το χαρακτήρα που πληκτρολογήθηκε σε μορφή string.



Μια εξωτική παρουσία, έτοιμη να εισαχθεί στο παιχνίδι μας.

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα 3D graphics κατέχουν εξέχουσα θέση στο περιβάλλον της Dark Basic. Υπάρχει εκτεταμένη υποστήριξη για κάμερες, textures, ειδικά εφέ όπως η ομίχλη, πίνακες μετασχηματισμών και άλλα. Το format που υποστηρίζεται για αρχεία 3D αντικειμένων είναι το "x", το πρότυπο που καθιέρωσαν τα DirectX. Αν είστε φανατικός χρήστης του 3D Studio, βρείτε το utility Conv3ds και μετατρέψτε τα αρχεία του 3D Studio στο format που προαναφέραμε, προκειμένου να τα χρησιμοποιήσετε. Αν δεν έχετε ασχοληθεί καθόλου με την κατασκευή τρισδιάστατων μοντέλων, μην αγχώνεστε, μια και στο Internet χιλιάδες sites προσφέρουν μία εξαιρετική ποικιλία αρχείων κάθε είδους. Από τη στιγμή που έχετε στα χέρια σας τα αρχεία που σας εκφράζουν καλλιτεχνικά, μπορείτε να τα επικαλεστείτε στο παιχνίδι σας με τον γνώριμο πλέον τρόπο:

```
load object "walk.x",1
play object 1
wait key
delete object 1
```

Κατόπιν, πειραματιστείτε με τις εντολές : xrotate object, yrotate object, zrotate object, hide object, show object, position object, scale object, texture object, ghost object on, fade object, τις οποίες ελπίζουμε να αναλύσουμε σε κάποιο εκτενέστερο αφιέρωμα στα 3D γραφικά της Dark Basic.

ΑΠΛΕΣ ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ!

CLS Καθαρίζει την οθόνη.

WAIT KEY Περιμένει το πάτημα ενός πλήκτρου.

PRINT "" Εκτυπώνει το αλφαριθμητικό μέσα στα εισαγωγικά στην οθόνη.

END Τερματίζει το πρόγραμμα.

GOSUB Εκτελεί μία υπορουτίνα.

GOTO Μεταπηδά στο σημείο του κώδικα που υποδεικνύεται με τη βοήθεια μίας ετικέτας.

GAME OVER

Η Dark Basic αποτελεί τη φαντασίωση του αρχάριου προγραμματιστή. Παρέχει με εξαιρετική απλότητα δυνατότητες που μέχρι τώρα ανήκαν στα ακροδάχτυλα των πιο έμπειρων προγραμματιστών. Και μόνο το γεγονός ότι επιτρέπει στο χρήστη με ελάχιστη μελέτη να υλοποιήσει τη φαντασία του, καθιστά την Dark Basic μοναδική. Εκτός αυτού, γίνεται η ιδανική γέφυρα για να περάσει κάποιος από τα παιχνίδια στον προγραμματισμό. Αν η δημιουργία ενός παιχνιδιού θεωρείται πλέον μία μορφή τέχνης, η Dark Basic ξεκινά την περίοδο pop-art!

PC

Genesis3D 1.1 SDK

Το πρόγραμμα συμπεριλαμβάνεται στο 2ο CD-ROM του προηγούμενου τεύχους

Ηρθε η ώρα να φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι!



Κατά καιρούς έχουμε λάβει γράμματα και μηνύματα από εσάς, μέσω των οποίων ζητάτε να δημοσιεύσουμε άρθρα και παρουσιάσεις σχετικά με μηχανές κατασκευής παιχνιδιών. Το "PC Master" εισάκουσε τις επιθυμίες σας και στο παρόν τεύχος σάς παρουσιάζουμε τη μηχανή παιχνιδιών Genesis3D της Eclipse Games.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Πολλοί από εσάς, ενώ παίζετε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή σας, θα έχετε αναρωτηθεί πώς κατάφεραν οι άνθρωποι που δούλεψαν γι' αυτό και το έκαναν τόσο ωραίο. Αλλοι πάλι ονειρεύεστε να συμμετάσχετε σε μια ομάδα προγραμματιστών, γραφιστών κ.λπ. και να δημιουργήσετε ένα δικό σας παιχνίδι. Βέβαια, όλοι αυτοί οι προγραμματιστές, σχε-



διαστές, 3D animators, γραφίστες κ.λπ. δεν άρχισαν αμέσως να φτιάχνουν παιχνίδια όπως το Quake. Κάποτε ήταν και αυτοί χομπίστες και ξεκίνησαν από μικρά projects. Με εργαλεία σαν κι αυτό που θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια, έχετε τη δυνατότητα να κάνετε τα πρώτα σας βήματα και, πού ξέρετε, ίσως μια μέρα να δουλέψετε για την id Software.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΤΕΛΙΚΑ, ΤΟ GENESIS3D;

Διαβάζετε πολύ συχνά στα reviews που γράφουμε πως το x παιχνίδι έχει χρησιμοποιήσει την τάδε μηχανή γραφικών ή τη δείνα μηχανή προγραμματισμού. Το Genesis3D είναι και αυτό μία μηχανή, δηλαδή ένα πρόγραμμα που επιτρέπει να δημιουργήσετε τρισδιάστατα γραφικά και να προγραμματίσετε (με την προσθήκη κάποιων επιπλέον εργαλείων) παιχνίδια, demos ή κάποιο βίντεο με εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά.

Ας γίνουμε όμως λίγο πιο συγκεκριμένοι. Με το Genesis3D μπορείτε να σχεδιάσετε γραφικά με προσανατολισμό στους εσωτερικούς χώρους και first person shooter παιχνίδια. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε εξωτερικούς χώρους, αλλά όχι μεγάλου εύρους, καθώς το frame rate δεν θα είναι υψηλό. Σίγουρα θα έχετε παρατηρήσει πως τα περισσότερα, αν όχι όλα, τα Quake-clones διαθέτουν ελάχιστους μεγάλου εύρους εξωτερικούς χώρους, αφού οι μηχανές δεν επιτρέπουν κάτι τέτοιο.

Το Genesis3D είναι σχεδιασμένο κατά βάση για τη δημιουργία εσωτερικών χώρων, παρέχοντας τη δυνατότητα να τους εμπλουτίσετε με όμορφα εφέ φωτισμού, σκιών, ομίχλης. Μπορείτε να βάλετε animation στους τρισδιάστατους κόσμους σας, να κάνετε morphing, να τοποθετήσετε map textures στα αντικείμενά σας και φυσικά διάφορα αντικείμενα αλλά και μοντέλα ανθρώπων με τη χρήση εργαλείων που συνοδεύουν το πακέτο. Σε αυτό το σημείο να τονίσουμε πως, ειδικά όσον αφορά στα διάφορα μοντέλα που θέλουμε να εισαγάγουμε στο πρόγραμμα, θα χρειαστεί η χρήση του 3D Studio MAX 2.0 και για τη δημιουργία textures ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

Φυσικά, το πρόγραμμα επιτρέπει την εισαγωγή ήχων, έχοντας τη δυνατότητα να τους δώσει ποιότητα 3D. Πρόκειται για ένα θετικό στοιχείο, ιδίως αν διαθέτουμε μία καλή κάρτα, όπως η Sound Blaster Live, και φυσικά 4 ηχεία. Επίσης, ιδιαίτερη εντύπωση κάνουν τα εφέ λάβας ή νερού, τα οποία η μηχανή μπορεί να δημιουργήσει.

Το Genesis3D είναι σχεδιασμένο κατά βάση για τη δημιουργία εσωτερικών χώρων, παρέχοντας τη δυνατότητα να τους εμπλουτίσετε με όμορφα εφέ φωτισμού, σκιών και ομίχλης.

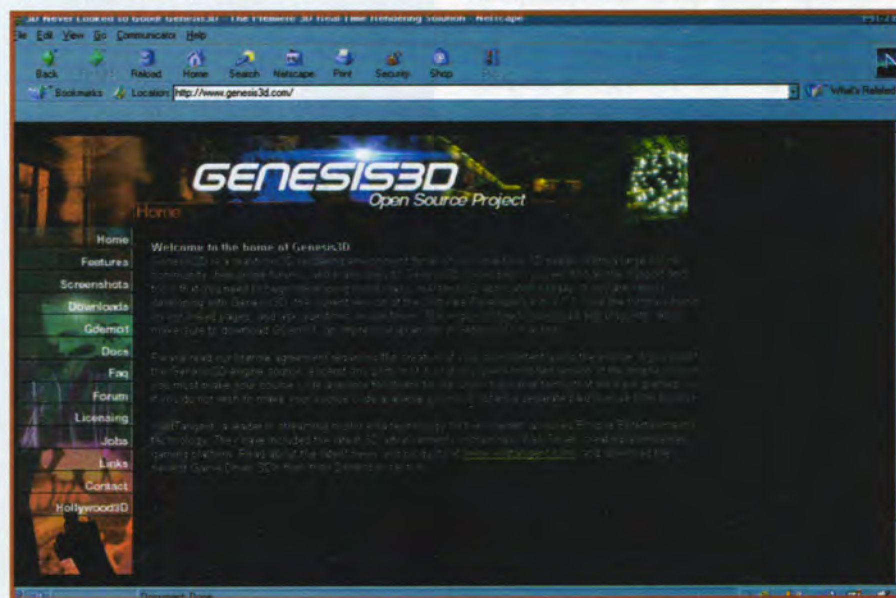
Προτού όμως εμβαθύνουμε λίγο περισσότερο στις δυνατότητες του Genesis3D και πάρουν φωτιά τα ποντίκια και τα πληκτρολόγια, ας δούμε μερικές γενικές αρχές γύρω από το σχεδιασμό ενός παιχνιδιού.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Οταν πρόκειται να ξεκινήσει ένα project, είτε αυτό είναι ένα πρόγραμμα, είτε εφαρμογή πολυμέσων, είτε -όπως στην περίπτωσή μας- ένα παιχνίδι, το πρώτο βήμα είναι να υπάρχει ένας αρχικός σχεδιασμός, μία καλή ιδέα. Το μόνο που χρειάζεστε για μία καλή ιδέα είναι να έχετε τα μάτια σας ανοικτά και φυσικά μπόλικη δόση φαντασίας. Δεύτερον, είναι απαραίτητη η δημιουργία ενός σεναρίου και φυσικά ενός σχεδιαγράμματος του σεναρίου αυτού. Εννοείται, βέβαια, πως αυτά τα πρώτα βήματα τα αποτυπώνετε σε χαρτί. Ακόμα και οι μεγαλύτεροι σχεδιαστές και προγραμματιστές παιχνιδιών και τίτλων πολυμέσων, πρώτα πιάνουν χαρτί και μολύβι και εν συνεχεία κάθονται μπροστά στην οθόνη με τα πληκτρολόγια ανά χείρας. Οσοι φοιτάτε σε Τεχνικά Εκπαιδευτήρια Πληροφορικής, σε Ι.Ε.Κ. Πληροφορικής ή σε Τ.Ε.Ι. και Α.Ε.Ι. Πληροφορικής, σίγουρα θα έχετε διδαχθεί αυτή την προϋπόθεση.

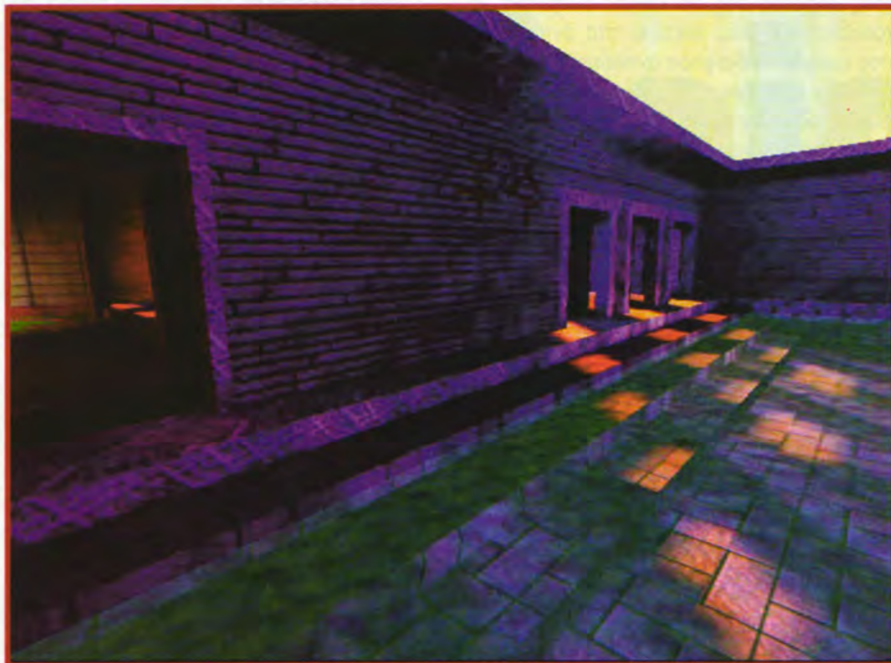
Εφόσον έχετε πλέον καταλήξει στο τι ζητάτε, πρέπει να ξεκαθαρίσετε τι μπορείτε να κάνετε τελικά από αυτά που ζητάτε. Τι εννοώ; Θα πρέπει να γνωρίζετε τις δυνατότητες των εργαλείων που θα χρησιμοποιήσετε. Μπορεί να θέλετε να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι που να έχει τόσο εντυπωσιακά εφέ όσο τα αντίστοιχα του Matrix, αλλά η μηχανή που θα χρησιμοποιήσετε να μην έχει σχεδιαστεί για τέτοιου είδους δημιουργίες. Είναι γεγονός ότι τα πρώτα projects είναι αρκετά φιλόδοξα και συνήθως δεν ολοκληρώνονται, διότι δεν είναι δυνατόν να εκπληρωθεί η φιλοδοξία του υποψήφιου δημιουργού να βγάλει ένα παιχνίδι φοβερό από την πρώτη κιόλας στιγμή.

Εννοείται πως πρέπει να συνυπολογίσετε τις δυνατότητες του μηχανήματός σας, αλλά και των μηχανημάτων των υπόλοιπων χρηστών. Μη φτιάξετε δηλαδή ένα τρισδιάστατο περιβάλλον



Το site του Genesis3D.

Genesis3D 1.1 SDK



Δείγμα εξωτερικού χώρου στο Genesis3D.

το οποίο θα έχει τόσο πολλά πολύγωνα που ούτε το ίδιο το σύστημά σας καλά καλά να μην μπορεί να κάνει rendering. Βέβαια, θα μου πείτε: "Σκέφτονται οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών τους χρήστες όταν εκτοξεύουν τις ελάχιστες απαιτήσεις των μηχανημάτων στα ύψη;". Μπορεί να έχετε δίκιο, αλλά, καταρχήν, αφού είναι η πρώτη προσπάθειά σας στο χώρο της δημιουργίας παιχνιδιών, δεν μπορείτε να συγκριθείτε με τις μεγάλες εταιρίες και κατά δεύτερον γιατί να πέσετε στο επίπεδο αυτών που κατηγορείτε; Βέβαια, το ερώτημα σηκώνει πολύ μεγάλη συζήτηση και δεν αφορά για την ώρα στο άρθρο αυτό.

Συνοψίζοντας, θα πρέπει, όπως προαναφέρθηκε, αφ' ενός να ξεκινήσετε με κάτι απλό, μικρό, αφ' ετέρου να γνωρίζετε απόλυτα τις δικές σας γνώσεις και τις δυνατότητες του προγράμματος, ώστε να μην έχετε στο μυαλό σας κάτι το οποίο τελικά δεν θα μπορέσετε να υλοποιήσετε.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ ΤΟΥ GENESIS3D

Πιστεύω πως τώρα πια θα έχετε "προσγειωθεί" στην πραγματικότητα, οπότε μπορούμε να δούμε πιο αναλυτικά το δημιούργημα της Eclipse, το Genesis3D.

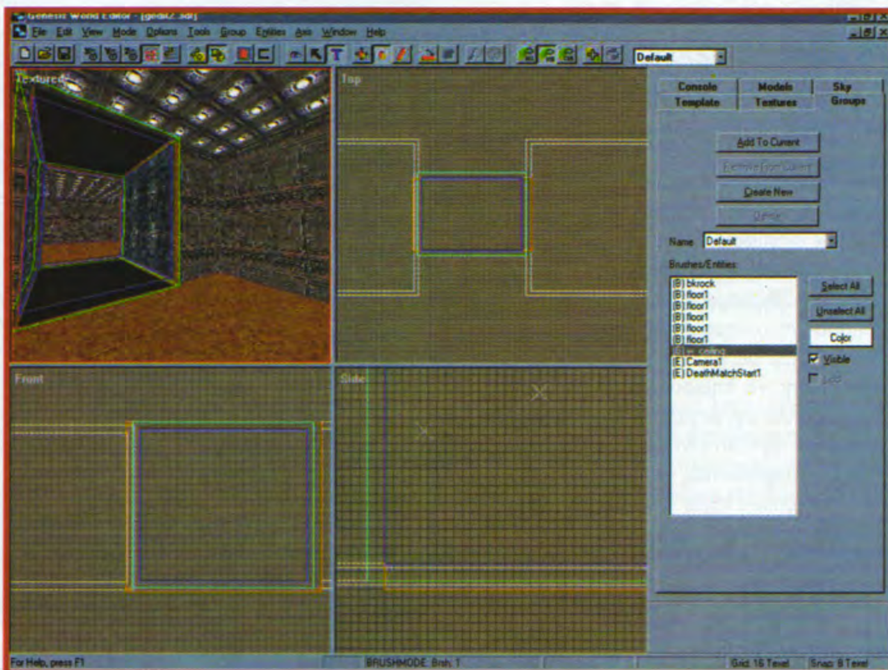
Το πρόγραμμα μπορείτε να το προμηθευτείτε είτε από το συνοδευτικό CD του "PC Master" του τεύχους 122 είτε να το κατεβάσετε από το Διαδίκτυο στη διεύθυνση της Eclipse www.genesis3d.com. Θα συνιστούσα, βέβαια, να ανατρέξετε στο συνοδευτικό CD, καθότι -αν θυμάμαι καλά- το πρόγραμμα έχει μέγεθος περίπου 28MB.

Αφού εγκαταστήσετε το πακέτο, θα δείτε ότι αποτελείται από τέσσερα εργαλεία.

• **World Editor ή Gedit:** Πρόκειται για το βασικότερο εργαλείο του Genesis3D SDK. Σε αυτόν τον editor θα σχεδιάζετε τα διάφορα τρισδιάστατα γεωμετρικά σχήματα ή τους κόσμους σας, αφού διαθέτει βιβλιοθήκη, υποστηρίζει ανεπτυγμένα εφέ φωτισμού και τοποθέτηση με πολύ απλό τρόπο map textures, τα οποία με τον κατάλληλο φωτισμό μπορούν να αποδώσουν ένα αρκετά αληθοφανές σκηνικό με λίγες μόνο κινήσεις.

• **Actor Studio:** Είναι ένα μικρό, αλλά χρήσιμο εργαλείο με το οποίο μπορείτε να εισαγάγετε μοντέλα δημιουργημένα στο 3D Studio MAX και να τα μετατρέψετε σε αρχεία για το Genesis3D. Το μειονέκτημα έγκειται στο γεγονός ότι θα χρειαστείτε το 3D Studio MAX, αν θέλετε ο κόσμος σας να περιλαμβάνει ανθρώπους, όπλα ή κάποια άλλα πιο σύνθετα αντικείμενα που δεν μπορείτε να δημιουργήσετε με τον editor. Οσοι έχετε σύνδεση με το Internet, θα βρείτε χιλιάδες μοντέλα για το MAX. Μπορείτε να ξεκινήσετε από τη διεύθυνση www.3dcafe.com/asp/meshes.asp . Επίσης θα χρειαστεί να εγκαταστήσετε τα plug-ins KEYEXP.DLE και NFOEXP.DLE στο 3D Studio MAX 2.5 ή στο MAX 3.0, για να μπορεί το Actor Studio να κάνει build σε αρχεία για το Genesis. Και τα δύο αυτά αρχεία βρίσκονται στο root directory του Genesis3D. Μαζί με το Actor Studio θα συναντήσετε την command line tool Actor Builder, η οποία κάνει build projects από το Actor Studio, κάτι που χρησιμεύει όταν θέλετε να κάνετε αυτοματοποιημένα builds. Πάντως, μία φορά που δοκίμασα να το κάνω, δεν τα κατάφερα!

• **Actor Viewer:** Οπως μαρτυρά η λέξη, με τον Actor Viewer μπορείτε να δείτε τους actors που δημιουργήθηκαν από το Actor Studio. Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να κάνετε μία μικρή μείξη παραπάνω από έναν actor ή να δείτε απλώς ένα preview του μοντέλου, για να έχετε μία ιδέα τού πώς θα δείχνει μόλις το τοποθετήσετε στον τρισδιάστατο κόσμο σας.



Δημιουργώντας έναν διάδρομο μεταξύ δύο δωματίων.

• **Texture Packer:** Το πρόγραμμα αυτό μετατρέπει τα αρχεία με μορφή bmp σε 8-bit παλέτα χρωμάτων σε τέτοια μορφή ώστε να μπορεί να τα διαβάζει το Gedit. Βέβαια, να σημειωθεί πως αν στο πακέτο δεν περιλαμβάνεται κάποιο εργαλείο για τη δημιουργία textures, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, όπως το PhotoShop ή το Paint Shop Pro. Προσωπικά, προτιμώ το πρώτο.

Ηρθε η ώρα να ανακεφαλαιώσουμε τι δεν περιλαμβάνει το πακέτο, αλλά είναι άκρως απαραίτητο. Οπως γράψαμε ανωτέρω, το Gedit περιλαμβάνει κάποια σετ έτοιμων γεωμετρικών σχημάτων, τα οποία μπορείτε με σχετικά απλό τρόπο να χρησιμοποιήσετε ώστε να σχεδιάσετε έναν τρισδιάστατο κόσμο, μία πίστα ή όποιον άλλο εσωτερικό χώρο θέλετε. Με τα σχήματα αυτά μπορείτε να φτιάξετε τοίχους, σκάλες, απλούς ανελκυστήρες (ένα επίπεδο, όπως είναι στα περισσότερο first person shooter games) και ορισμένα άλλα τρισδιάστατα σχήματα, ώστε να θεωρηθεί ο κόσμος σας πλήρης από αρχιτεκτονικής άποψης. Επιπλέον έχετε τη δυνατότητα να τοποθετήσετε μόνο κάποια απλού σχεδίου (design) έπιπλα και δεν μπορείτε να δημιουργήσετε πιο σύνθετα μοντέλα, όπως όπλα τα οποία θα μπορεί ο παίκτης να βρίσκει σε διάφορα σημεία της πίστας, ή να σχεδιάσετε άλλους ανθρώπους, τέρατα, ζώα κ.λπ. Ετσι, όπως καταλαβαίνετε, χρειάζεται να έχετε εγκατεστημένο στο δίσκο κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας τρισδιάστατων γραφικών. Το Genesis3D υποστηρίζει το 3D Studio MAX 2.5, 3.0.

Ενα άλλο εργαλείο που λείπει, είναι εκείνο μέσω του οποίου θα δημιουργείτε τα textures με τα οποία θα επενδύετε τα μοντέλα που σχεδιάζετε στον Gedit. Επίσης, χρειάζεται να διαθέτετε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

Σε ό,τι αφορά το προγραμματιστικό επίπεδο, για τη δημιουργία του παιχνιδιού πρέπει να έχετε γνώσεις προγραμματισμού σε γλώσσα C++. Φυσικά, στο πακέτο του Genesis3D SDK 1.1 δεν περιλαμβάνεται κάποιος editor ή compiler της C++, γι' αυτό θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένη τη Microsoft Visual C++ 6.0, μια και με αυτή σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε η μηχανή του Genesis3D.



Οι άνθρωποι δημιουργήθηκαν στο 3DS MAX και εισήχθησαν στη μηχανή μέσω του Actor Studio.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ DRIVERS

Το πακέτο υποστηρίζει μια σειρά από drivers καρτών γραφικών καθώς και πρωτόκολλα, για να κάνει τη ζωή του υπολογιστή αλλά και τη δική μας ευκολότερη. Βέβαια, διαθέτοντας μία 2D/3D κάρτα γραφικών ή έναν τρισδιάστατο επιταχυντή, θα απασχολήσετε λιγότερο τον επεξεργαστή και φυσικά θα μειωθούν οι χρόνοι για το rendering και compiling.

Για εκείνους που δεν διαθέτουν τέτοια κάρτα ή επιταχυντή, το πρόγραμμα υποστηρίζει τον λεγόμενο Software Renderer, αλλά οι επιδόσεις του μηχανήματος θα είναι χαμηλότερες και σίγουρα θα υπάρχει διαφορά στην ποιότητα της εικόνας. Τονίζεται πως ένα dll, και πιο συγκεκριμένα ο Softdrv.dll, χρησιμοποιείται για επεξεργαστές AMD με τεχνολογία 3D-Now. Επίσης, για ακόμη καλύτερα αποτελέσματα συνιστάται η εγκατάσταση του DirectX 6.0, καθώς διαφορετικά ίσως να μην μπορείτε να δείτε τις πίστες σε full-screen mode.

Τα πράγματα είναι ελαφρώς πιο απλά για εκείνους που διαθέτουν κάποιον επιταχυντή ή κάρτα με ενσωματωμένη την επιτάχυνση, καθώς υπάρχει πλήρης υποστήριξη του Glide και του Direct3D. Σας υπενθυμίζω ότι η ύπαρξη του DirectX 6.0 αποτελεί σχεδόν απαραίτητη προϋπόθεση για την ομαλή λειτουργία του προγράμματος. Στο D3D υποστηρίζονται σχεδόν όλες οι κάρτες και επιταχυντές, ενώ στο Glide, το Genesis3D συνεργάζεται πιο άνετα με τη σειρά Voodoo 1, 2, 3, Banshee, Rush.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Genesis3D είναι μία μηχανή μέσω της οποίας μπορούμε να δημιουργήσουμε παιχνίδια και πιο συγκεκριμένα first person shooter. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι, αν κάνετε compile και preview ένα level το οποίο μόλις δημιουργήσατε, θα μπορείτε να πυροβολείτε, καθώς στο preview υπάρχει ενσωματωμένος κώδικας γι' αυτό. Συνεπώς, στη μηχανή έχει δοθεί έμφαση στο σχεδιασμό τέτοιων παιχνιδιών.

Το πακέτο περιλαμβάνει μια σειρά εργαλείων, με τα οποία μπορείτε να φτιάξετε τα levels. Ωστόσο, θα χρειαστείτε εξωτερικά προγράμματα για σύνθετα μοντέλα και textures, καθώς και την MS VC++ 6.0 για το νευραλγικό κομμάτι του προγραμματισμού.

Το πρόγραμμα είναι αρκετά εύκολο όσον αφορά στη δημιουργία εσωτερικών χώρων, αφού με μερικά μόνο κλικ του ποντικιού μπορείτε μέσα σε λίγα λεπτά να δημιουργήσετε ένα πολύ όμορφο και ατμοσφαιρικό δωμάτιο. Βέβαια, για να φτιάξετε μία πλήρη πίστα θα χρειαστούν ατέλειωτες ώρες και φυσικά μεράκι. Καλό θα ήταν, επίσης, να περιλαμβανόταν ένας editor ο οποίος να δημιουργεί μοντέλα και να μην είναι απαραίτητη η χρήση του MAX.

Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε στο συνοδευτικό CD του τεύχους 122 του "PC Master" ή στο site της Eclipse www.genesis3d.com, ένα site το οποίο προτείνω ανεπιφύλακτα σε όσους θέλουν να ασχοληθούν σοβαρά με το πρόγραμμα, μια και εκεί θα βρουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες, αλλά και links σε άλλα sites τα οποία θα τους βοηθήσουν στα πρώτα βήματά τους.

PC





GRAND PRIX 2000

Οσοι δεν ήρθατε... χάσατε! Τρεις ημέρες γεμάτες ξεγνοιασιά, ατέλειωτο gaming και σκληρό -αλλά πάντοτε μέσα στα όρια του αθλητικού πνεύματος- ανταγωνισμό αποτέλεσαν το πιο επιτυχημένο, κατά γενική ομολογία, Grand Prix που διοργανώθηκε μέχρι σήμερα. Μερικά από τα πιο χαρακτηριστικά στιγμιότυπά του, που χαράχθηκαν για πάντα στο άλμπουμ των αναμνήσεών μας, θα βρείτε στις σελίδες που ακολουθούν.



Η ΩΡΑ ΤΟΥ... ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ!



Μπόλικο κέφι, happenings και βέβαια gaming μέχρις... εσχάτων ήταν η συνταγή της επιτυχίας για το Grand Prix 2000. Στο φιλοθεάμον κοινό μοιράστηκαν δεκάδες αναμνηστικά δώρα (μπλουζάκια, αφίσες, βιβλία κ.ο.κ.), ενώ όσοι διαγωνίστηκαν σίγουρα έζησαν μία εμπειρία που θα τους μείνει αξέχαστη. Ας περάσουμε όμως να δούμε αναλυτικά τι συνέβη στα τρία παιχνίδια του Grand Prix, σε... περιγραφή των εκλεκτών συντακτών μας, οι οποίοι, ειδικά για την περίσταση, ανέλαβαν το δύσκολο ρόλο των διαιτητών!

FIFA 2000

Ο Βασιλιάς των σπορ είχε την τιμητική του στο Grand Prix 2000. Εκατοντάδες συμμετοχές, πολλά γκολ και αμέτρητο πάθος δημιούργησαν μια εκρηκτική ατμόσφαιρα δίχως προηγούμενο. Ας δούμε το ρεπορτάζ που ετοίμασε για εσάς ο... ανταποκριτής μας!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Το τουρνουά FIFA 2000 διεξήχθη μέσα σε φανταστική ατμόσφαιρα. Πολλές φορές η αίθουσα του ξενοδοχείου θύμιζε αρένα από τις ζητωκραυγές ή τις αποδοκιμασίες του εκστασιασμένου πλήθους. Σε αυτό συνέβαλε αποφασιστικά ο μεγάλος αριθμός των συμμετοχών, που ξεπέρασε κάθε προηγούμενο (ο αύξων αριθμός των δελτίων προτεραιότητας που δόθηκαν ξεπέρασε το 300). Οι δύο διαιτητές της γραμματείας επέδειξαν αξιοθαύμαστη ψυχραιμία και περιόρισαν τις καθυστερήσεις στο ελάχιστο. Ο καθένας, βέβαια, με το δικό του ξεχωριστό στυλ: Ο μεν Σπυρόπουλος επιβεβαίωσε το χαρακτηρισμό "αδιάφθορος" που τον συνοδεύει, αφού σε πολλές περιπτώσεις αρνήθηκε να δεχθεί δωροδοκίες κάτω των 30.000 δρχ., που είχε οριστεί ως το ελάχιστο ποσό εξαγοράς των



Ο 1ος νικητής του FIFA 2000, Δημήτρης Καραναστάσης.



Ο Σάββας Γαβουχίδης, ο ηττημένος του μεγάλου τελικού στο FIFA 2000, αρκέστηκε στη δεύτερη θέση.

κριτών. Ο δε Μορφονιός, γνωστός και ως "μάγειρας" ή "ψιλικατζής", αποχώρησε από την αίθουσα των αγώνων με τη δεξιά κωλότσεπή του περίεργα φουσκωμένη, ενώ από τις μπροστινές τσέπες ακούγονταν ύποπτα κουδουνίσματα.

Η επιτροπή διαιτησίας δεν συνάντησε ιδιαίτερα προβλήματα, αφού όλοι οι συμμετέχοντες τήρησαν το "fair play" τόσο εντός όσο και εκτός του αγωνιστικού χώρου. Σε δύο - τρεις περιπτώσεις, που χρειάστηκε άμεση επέμβαση, αμολήσαμε τον Καφούρο και γρήγορα τα πράγματα ξαναγύρισαν στο φυσιολογικό ρυθμό τους. Σημειώνεται ότι το ταμπελάκι του Ηλία δεν έγραφε "ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ" αλλά "ΠΡΟΣΟΧΗ ΔΑΓΚΩΝΕΙ".

Για την τηλεοπτική κάλυψη των αγώνων επιστρατεύσαμε τον μαιτρ του είδους, τον "ιπτάμενο" Φουρνιστάκη. Εξαιτίας του μικρού βάρους του, τον κρεμάσαμε με καλώδιο από την οροφή της αίθουσας, έχοντας δέσει στη ζώνη του ειδική κάμερα. Ο Τουλιάς με τον Νάσο ανέλαβαν το χειρισμό του καλωδίου, έτσι ώστε ο Μανώλης να αιωρείται στο χώρο σαν τελεφερίκ.

Κάθε διαγωνιζόμενος έπρεπε να συμπληρώσει 4 συνεχόμενες νίκες για να προκριθεί στην τελική φάση. Προέκυψαν 36 τεσσάρηδες, που έγιναν 32 ύστερα από μπαράζ. Η διοργάνωση προχώρησε με σύστημα νοκ άουτ, όπου έγινε πραγματική σφαγή, καθώς οι παίκτες ήταν μαχητικότατοι και τα περισσότερα ματς κρίνονταν στο ένα γκολ. Ωστόσο, δύο ήταν οι παίκτες που ξεχώριζαν και πρόβαλαν ως τα αδιαφιλονίκητα φαβορί για μία θέση στο μεγάλο τελικό: ο Σάββας Γαβουχίδης, με τις φοβερές επελάσεις του και τους όμορφους συνδυασμούς του, και ο Δημήτρης Καραναστάσης, με την πολύ καλή κυκλοφορία της μπάλας στη μεσαία γραμμή, την άμυνα από γρανίτη και κυρίως τις κλασικές βρετανικές σέντρες του, που προκαλούσαν πανικό στην αντίπαλη περιοχή.

Ο μεγάλος τελικός ξεκίνησε με τους καλύτερους οιωνούς. Ο Καραναστάσης με τη Μάντσεστερ έδειξε από πολύ νωρίς τις άγριες διαθέσεις του, πραγματοποιώντας την πρώτη σέντρα του μόλις στο πρώτο λεπτό! Ο Γαβουχίδης (Βραζιλία) ήταν όμως αυτός που άνοιξε το χορό των γκολ, έπειτα από ωραίο συνδυασμό στο 7'. Η Μάντσεστερ ισοφάρισε στο αμέσως επόμενο λεπτό, με ασύλληπτη κεφαλιά ύστερα από δύο διαδοχικές σέντρες, αλλά οι Βραζιλιάνοι απάντησαν στο 16, με φοβερό ψαλίδι του Ριβάλντο, παίρνοντας για μία ακόμα φορά τα ηνία του αγώνα. Ωστόσο, οι Αγγλοι κατάφεραν να περάσουν μπροστά στο σκορ, ύστερα από δύο διαδοχικές κεφαλιές του Κόουλ στο 23' και το 26' (3 - 2). Η συνέχεια αναμενόταν συναρπαστική, όμως στο 41' έγινε μία φάση που επηρέασε καθοριστικά την εξέλιξη του αγώνα: Ο Εμερσον αποβλήθηκε με απευθείας κόκκινη, ύστερα από αψυχολόγητη ενέργεια. Ετσι, οι Βραζιλιάνοι, που ήταν πίσω στο σκορ και έπρεπε έτσι κι αλλιώς να ανοιχτούν, έγιναν ευάλωτοι στα μετόπισθεν, γεγονός που οι παίκτες της Μάντσεστερ εκμεταλλεύτηκαν στο έπακρο. Το τελικό 8 - 2 μπορεί να μην είναι αντιπροσωπευτικό της διαφοράς δυναμικότητας των αντιπάλων, δίνει όμως μία σαφή εικόνα του παιχνιδιού από το σημείο της αποβολής ως το τέλος του τελικού.

Κλείνοντας, οφείλω να αναφερθώ στην αφόρητη πίεση που δέχτηκα από τον Νάσο Μπέλλο, προκειμένου να γράψω το όνομα της αγαπημένης ομάδας του μεγάλου θριαμβευτή, Δημήτρη Καραναστάση, στον κορμό του άρθρου. Οπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο θα υποβίβαζε την ποιότητα του περιοδικού, οπότε γράφω το όνομα της δημοφιλέστερης ομάδας στην Ελλάδα: ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ.

ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΩΝ ΔΥΟ ΦΙΝΑΛΙΣΤ ΤΟΥ FIFA 2000

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΟΤΙ ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ ΦΙΝΑΛΙΣΤ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΗΡΘΑΝ, ΤΑ ΜΑΖΕΨΑΝ ΟΛΑ ΚΙ ΕΦΥΓΑΝ! ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ, ΠΑΙΔΙΑ.

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΡΑΝΑΣΤΑΣΗΣ, 1ος

ΟΜΑΔΑ	Μάντσεστερ Γιουνάιτεντ
ΣΥΣΤΗΜΑ	3-5-2
ΗΛΙΚΙΑ	16
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	Μαθητής Λυκείου
ΤΟΠΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ	Λαμία
ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΟΜΑΔΑ	Παναθηναϊκός
ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟΥΣ Η/Υ	Από το 1988
ΠΡΩΤΟ FIFA ΠΟΥ ΕΠΑΙΞΕ	'98

ΣΑΒΒΑΣ ΓΑΒΟΥΧΙΔΗΣ, 2ος

ΟΜΑΔΑ	Βραζιλία
ΣΥΣΤΗΜΑ	4-4-2
ΗΛΙΚΙΑ	22
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	Προγραμματιστής
ΤΟΠΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ	Κιλκίς
ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΟΜΑΔΑ	ΠΑΟΚ
ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟΥΣ Η/Υ	Από το 1997
ΠΡΩΤΟ FIFA ΠΟΥ ΕΠΑΙΞΕ	'96



Ο θριαμβευτής του Quake 3, Τάσος "Serpent" Αποστόλου.



Ο 3ος του FIFA 2000, Κώστας Αναστασόπουλος, μαζί με τον DJ του Atlantis FM Kerry Jacobs.

DEMOS

Επειδή εμείς από το "PC Master" σας φροντίζουμε και σας αγαπάμε, φροντίσαμε να "τραβήξουμε" σε demo το μικρό και το μεγάλο τελικό του Quake 3 για εσάς που δεν μπορέσατε να τους παρακολουθήσετε, αλλά και για εσάς που τους παρακολουθήσατε, αλλά θέλετε να τους ξαναδείτε. Στο Directory extras\GrandPrixSaves\Quake3Finals (του δεύτερου CD) θα βρείτε τα σχετικά αρχεία. Επιλέξτε τα και κάνετέ τα Copy. Εν συνεχεία, στο Directory όπου βρίσκεται το Quake III στο σκληρό σας, μπείτε στο Subdirectory baseq3, κάνετε δεξί κλικ New->Folder και δώστε το όνομα Demos [αν ήδη υπάρχει, μην κάνετε τίποτα:)]. Τώρα μπείτε στο Directory Demos και κάνετε Paste τα τέσσερα αυτά αρχεία. Φορτώστε το Quake III από το κεντρικό μενού, επιλέξτε Demos και απολαύστε....



Ο 2ος του Quake 3, Ανδρέας Πουλαράς, διαβάζει τον προεκλογικό λόγο του...

QUAKE 3

Αν και ήταν η πρώτη φορά που συμμετείχα στη διοργάνωση του Grand Prix 2000, έφυγα με τις καλύτερες εντυπώσεις. Και τις τρεις μέρες που διήρκεσε το GP 2000 χόρτασα Quake III. Μάχες επί μαχών, άφθονο αίμα, νεκρά κορμιά και ατελείωτο γέλιο!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@Hotmail.com

Ας ξεκινήσω, ευχαριστώντας όλα τα παιδιά που μας τίμησαν με την παρουσία τους και αγωνίστηκαν σωστά και δίκαια. Αν και έλειπαν μεγάλα ονόματα από το χώρο του Quake (όχι απαραιτήτως του Q3A), όπως οι SHF, Xenosoma Legion και Panic (συγχωρέστε με αν ξέχασα κάποιον), ο μεγάλος κερδισμένος από αυτό το Grand Prix ήταν το ίδιο το Quake, όπως μου είπε και ο Kabal (ένα ακόμα μεγάλο όνομα του χώρου, ο οποίος δυστυχώς ή ευτυχώς ήταν διαιτητής) λίγο μετά τη λήξη του GP 2000. Ας περάσουμε όμως λίγο πιο αναλυτικά στο τι ακριβώς συνέβη αυτές τις τρεις μέρες.

ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΗ ΦΑΣΗ

Εδώ τα πράγματα ήταν πολύ απλά: όποιος σημείωνε τέσσερις συνεχόμενες νίκες σε Duels (με Frag-limit και Time-limit 15), κατευθείαν περνούσε στην τελική φάση, η οποία άρχισε την Κυριακή το απόγευμα. Το γεγονός ότι δώσαμε στους διαγωνιζόμενους την ευκαιρία να συμμετάσχουν όσες φορές θέλουν στην προκριματική φάση (αρκεί να μας παρείχαν Official κουπόνι συμμετοχής), συνέβαλε τα μέγιστα στο να μην αποκλειστούν μεγάλα ονόματα, είτε από ατυχία είτε επειδή κληρώθηκαν με έναν εξίσου καλό αντίπαλο. Ετσι, πολλοί ήταν αυτοί οι οποίοι δεν κατόρθωσαν να σημειώσουν τις τέσσερις συνεχόμενες νίκες με την πρώτη φορά, ενώ τα κατάφεραν με τη δεύτερη, την τρίτη ή ακόμα και με την τέταρτη φορά! Χωρίς να σας τα πολυλογώ, πάνω κάτω συμμετείχαν περισσότερα από 100 άτομα σε αυτό το τουρνουά και από αυτούς οι 32 καλύτεροι βρέθηκαν στην...



Ο Γιώργος "ZeroCool" Μεταξάς μπορεί να τερμάτισε τρίτος στο Quake 3, είναι ωστόσο πανέτοιμος για όλα... και το δείχνει!

ΤΕΛΙΚΗ ΦΑΣΗ

Εδώ τα πράγματα άρχισαν να γίνονται πιο σοβαρά. Το άγχος των παικτών ήταν μεγαλύτερο, διότι αφ' ενός είχαν καλύτερους αντιπάλους να αντιμετωπίσουν και αφ' ετέρου δεν θα έπαιζαν Duels αλλά Free For All (FFA). Οι 32, λοιπόν, χωρίστηκαν σε οκτώ τετράδες, οι οποίες έπαιξαν FFA για είκοσι λεπτά, χωρίς Frag Limit. Οι οκτώ πρώτοι από τα αντίστοιχα FFA θα περνούσαν στην επόμενη φάση. Εδώ αξίζει να αναφέρω ότι τα περισσότερα Frags σε FFA (ρεκόρ αγώνων) σε είκοσι λεπτά σημείωσε ο MP-CoMPoSTaS και ήταν 76 παρακαλώ!

Οι οκτώ αυτοί παίκτες χωρίστηκαν σε δύο τετράδες και διαγωνίστηκαν πάλι σε FFA. Οι δύο τετράδες είχαν ως εξής: MP-CoMPoSTaS (Ελευθερίου Κων/νος), [GQC]*Black...(Πουλαράς Ανδρέας), Κόβης Αλέξανδρος (AlEx@andEr), [PE]-Lynx (Κορωναίος Κων/νος) και [PE]SerpenT (Αποστόλου Τάσος), Spy.inc (Γρυπάρης Σπύρος), Zer0-COOL (Μεταξάς Γιώργος) και Philos[MoB] (Οικονόμου Αριστοτέλης). Η μάχη στην πρώτη τετράδα ήταν τρομερή, ενώ στην αρχή ο MP-CoMPoSTaS βρισκόταν μπροστά με δέκα Frags, το παιχνίδι έληξε με νικητή τον [GQC]*Black... με ένα Frag περισσότερο από τον [PE]-Lynx και τρία από τον MP-CoMPoSTa! Από τη δεύτερη τετράδα βγήκε νικητής ο [PE]SerpenT με οκτώ Frags περισσότερα από τον Zer0-COOL, εκ των οποίων τα τελευταία έξι τα τσίμπησε μάνι μάνι έχοντας στην κατοχή του Quad-Damage!

ΜΙΚΡΟΣ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ

Και οι δύο τελικοί διεξήχθησαν στην πίστα Q3Toyrney3 και ήταν Duels.

Στον μικρό τελικό είχαμε Zer0-COOL vs [PE]-Lynx. Τον αγώνα άνοιξε ο Zer0-COOL και στο πρώτο λεπτό βρισκόταν μπροστά με 3-0. Στο τρίτο λεπτό ο [PE]-Lynx κάνει την ισοφάριση, ενώ στο πέμπτο λεπτό βρίσκεται μπροστά με 8-4! Από εκεί και μετά ο Zer0-COOL σοβαρεύτηκε και το παιχνίδι έληξε 14-10 υπέρ του Zer0.

Στον μεγάλο τελικό η νίκη του [PE]-SerpenT ήταν καθαρή και ξάστερη ενάντια στον [GQC]Black... με 35-2! Το διαολεμένο χέρι του [PE]SerpenT σε συνδυασμό με το Rail του χάρισε τη νίκη, την πρώτη θέση στο Quake III και τα πεντακόσια χιλιάρικα :). Αντε και σε καλή μεριά.

MICHELIN RALLY MASTERS

Πρώτη φορά στο ετήσιο Grand Prix του "PC Master", και μάλιστα όχι ως διαγωνιζόμενος, αλλά ως διαιτητής. Τι να σας πω, φίλοι αναγνώστες; Μόνο ως πραγματική γιορτή του gaming μπορώ να χαρακτηρίσω το γεγονός, όπου εκατοντάδες φίλοι του περιοδικού και του κόσμου των υπολογιστών διασκέδασαν επί τριημέρου... μέχρι τελικής πτώσης. Αξιζαν τον κόπο η προσπάθεια και η κούρασή μας, βλέ-



1ος ΝΙΚΗΤΗΣ

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΑΤΖΗΧΡΙΣΤΟΦΗΣ

Ο 17χρονος Παναγιώτης ήρθε προετοιμασμένος για το Quake III, αλλά τελικά η τύχη τού χαμογέλασε στο Rally Masters. Χωρίς να έχει καμία προηγούμενη επαφή με το παιχνίδι και γνωρίζοντάς το μόνο από φωτογραφίες και συζητήσεις, κυριολεκτικά τα πήρε όλα κι έφυγε. Βέβαια, δήλωσε φανατικός των rally sims και το απέδειξε με το μοναδικό τρόπο που οδηγούσε το αυτοκίνητο -πάντα Peugeot 306- στον τερματισμό.

2ος ΝΙΚΗΤΗΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Αλλος ένας λάτρης των rally sims και των αθλητικών παιχνιδιών, παρά την κούρασή του από τη συμμετοχή σε δύο παιχνίδια, και στο FIFA και στο Rally Masters, κατάφερε να οδηγήσει σταθερά και γρήγορα μέχρι και τον τελικό. Εκεί, δυστυχώς, στάθηκε άτυχος, αφού ο συναγωνιζόμενος Παναγιώτης οδήγησε υποδειγματικά, χωρίς να του αφήσει πολλά περιθώρια αντίδρασης. Ο 15χρονος Βασίλης δήλωσε ότι ανυπομονεί για το Grand Prix του 2001, προκειμένου να επαναλάβει την επιτυχία του (και ακόμη καλύτερα ευχόμαστε εμείς).

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX 2000

1. QUAKE 3

ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΟΥ ΤΑΣΟΣ - ΠΟΥΛΑΡΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ 35-2

ΜΙΚΡΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ ΜΕΤΑΞΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΚΟΡΩΝΑΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ 19-10

ΤΕΛΙΚΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗ

1ος: ΑΠΟΣΤΟΛΟΥ ΤΑΣΟΣ Κερδίζει 500.000 δρχ. σε μετρητά, προσφορά του "PC Master".

2ος: ΠΟΥΛΑΡΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ Κερδίζει έναν Acer Scanner 320P, προσφορά του "PC Master".

3ος: ΜΕΤΑΞΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ Κερδίζει 1 αντίτυπο του "Final Fantasy 8", προσφορά της Despec Multimedia, και ένα μπλουζάκι "PC Master".

2. FIFA 2000

ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΑΡΑΝΑΣΤΑΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ (MANCHESTER UNITED) - ΓΑΒΟΥΧΙΔΗΣ ΣΑΒΒΑΣ (ΒΡΑΖΙΛΙΑ) 8-2

ΜΙΚΡΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ ΣΟΥΡΛΑΣ ΣΩΤΗΡΗΣ (ΒΡΑΖΙΛΙΑ) - ΑΝΑΣΤΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ (ΑΓΓΛΙΑ) 5-12

ΤΕΛΙΚΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗ

1ος: ΚΑΡΑΝΑΣΤΑΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ Κερδίζει 500.000 δρχ. σε μετρητά, προσφορά του "PC Master".

2ος: ΓΑΒΟΥΧΙΔΗΣ ΣΑΒΒΑΣ Κερδίζει έναν εκτυπωτή Hewlett-Packard Deskjet 710C, προσφορά του "PC Master".

3ος: ΑΝΑΣΤΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ Κερδίζει 1 αντίτυπο του "Final Fantasy 8", προσφορά της Despec Multimedia, και ένα μπλουζάκι "PC Master".

3. MICHELIN RALLY MASTERS

ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΑΤΖΗΧΡΙΣΤΟΦΗΣ επικράτησε του ΒΑΣΙΛΗ ΒΑΣΙΛΑΚΟΠΟΥΛΟΥ.

ΜΙΚΡΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ Ο ΑΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ νίκησε τον ΘΟΔΩΡΟ ΔΗΛΙΓΙΑΝΝΗ.

ΤΕΛΙΚΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗ

1ος: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΑΤΖΗΧΡΙΣΤΟΦΗΣ Κερδίζει ένα τιμόνι Act Labs, προσφορά της Despec Multimedia Systems.

2ος: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΑΚΟΠΟΥΛΟΣ Κερδίζει ένα Evolution Glove, προσφορά της Despec Multimedia Systems.

3ος: ΑΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ Κερδίζει από ένα αντίτυπο των Abomination και Revenant, προσφορά της Despec Multimedia.

Χορηγός επικοινωνίας του Grand Prix 2000 ήταν ο ραδιοφωνικός σταθμός Atlantis FM, ο οποίος μας έστειλε και τον D.J. του Kerry Jacobs, που συμμετείχε στην παρουσίαση των αγώνων και την απονομή των επάθλων. Οι 25 υπολογιστές στους οποίους διεξήχθη το Grand Prix 2000 ήταν ευγενική προσφορά της Altec. Ευχαριστούμε επίσης τα Μακεδονικά Περιφερειακά για τα hubs, τους ακούραστους κάμεραμεν Σωτήρη Τρόντζο και Βασίλη Μητρόπουλο, την Κάισσα και το Fantasy Shop για τα εντυπωσιακά happenings (από τουρνουά Pokemon μέχρι επικές μονομαχίες Darth Vader vs Obi-Wan Kenobi με φωτόσπαθα είχαμε!) και τη CD-Media για τα μπλουζάκια και καπελάκια του FIFA 2000 που μοιράστηκαν στους παρευρεθέντες στο χώρο του Grand Prix 2000.

ποντας στα πρόσωπά σας το πόσο διασκεδάσατε στο φετινό Grand Prix. Και του χρόνου όλοι θα είμαστε εκεί.

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Στο προκείμενο τώρα. Οι ψηφιακές κόντρες του ολοκαίνουριου στην ελληνική αγορά Michelin Rally Masters, παρ' ότι οργανώθηκαν στο περιθώριο του Grand Prix και παρά το μικρό αριθμό των διατιθέμενων υπολογιστών (τέσσερις στο σύνολο), κυριολεκτικά έκλεψαν την παράσταση. Το Παρασκευοσαββατοκύριακο, από 12 έως 14 Μαΐου, πέρασαν περίπου 200 ζευγάρια χέρια από τα τιμόνια που είχε διαθέσει η Despec και οι επίδοξοι "ραλίστες" από όλη την Ελλάδα συναγωνίστηκαν με πάθος, αλλά και με το χαρακτηριστικό, φλογερό ταμπεραμέντο του τόπου μας. Την Κυριακή το βράδυ η τελική φάση ήταν συγκλονιστική, με τα ρεκόρ στους χρόνους να σπάνε γύρο στο γύρο. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Τις πρώτες δυο ημέρες οι διαγωνιζόμενοι έτρεξαν αντιμέτωποι σε τυχαία επιλεγμένες πίστες από όλο τον κόσμο, σε άσφαλτο, χώμα, χιόνι και λάσπη, μέρα και νύχτα, με βροχή και ομίχλη. Όπως αναμενόταν από την αρχή, καλύτεροι δεν αναδείχτηκαν ούτε εκείνοι που διάλεξαν το γρηγορότερο αυτοκίνητο ούτε εκείνοι που οδήγησαν επιθετικά. Αντιθέτως, την έκπληξη έκαναν αυτοκίνητα νορμάλ κατηγορίας και οδηγοί που δεν κάρφωναν το δεξί τους πόδι στο γκάζι. Για την τελική φάση, που ανέδειξε τους νικητές, επιλέχθηκε η πίστα της Αγγλίας, η οποία είναι ίσως η πιο θεαματική ως προς το θέαμα, με αρκετές μεσαίες στροφές και την άσφαλτο να διαδέχεται το χαλίκι. Ο μεγάλος τελικός δικαίωσε αυτήν την επιλογή, αφού ο νικητής Παναγιώτης Χατζηχριστοφής οδήγησε το Peugeot 306 F2 κυριολεκτικά στο όριο, προσφέροντας τέτοιο θέαμα, που αξίζει να αγοράσετε το παιχνίδι μόνο και μόνο για να δείτε το replay του τελικού, που βρίσκεται στο δεύτερο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.



Ο 1ος του Michelin Rally Masters, Παναγιώτης Χατζηχριστοφής, μαζί με τον Βαγγέλη Κράτσα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κατά γενική ομολογία, το Grand Prix 2000 ήταν το καλύτερα οργανωμένο από όσα έχουν μέχρι σήμερα διεξαχθεί, ικανοποιώντας απόλυτα διαγωνιζόμενους και θεατές. Εννοείται, βέβαια, πως δεν θα μείνουμε εκεί, δρέποντας απλώς τις... δάφνες μας: Να είστε σίγουροι πως το επόμενο θα είναι ακόμα τελειότερο! Μέχρι τότε, συνεχίστε ακάθεκτοι την προπόνηση στα αγαπημένα σας games!

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".









Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



96 **Grand Prix World**
Γίνετε μάνατζερ της Formula 1.



100 **Starlancer**
Ενα παιχνίδι στα χνάρια του Wing Commander.



104 **KA-52 Team Alligator**
Πετάξτε με το KA-52, μαζί με τον... Manolouras!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτό το 15ήμερο μας έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6741111, 6743170
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6896775-9

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGHARTA	120	75%
ALIEN NATIONS	121	71%
AIRPORT Inc.	122	87%
CHESSMASTER 7000	122	96%
DEMOLITION RACER	121	78%
ENEMY ENGAGED: COMMANCE vs HOKUM	121	87%
F1 2000	121	94%
FORMULA 1 99	120	76%
GP 500	120	85%
LIGHTBRINGER (DVD)	122	92%
MAJESTY	120	67%
MESSIAH	122	91%
MICHELIN RALLY MASTERS	122	93%
MILLENNIUM RACER	120	82%
NEED FOR SPEED: PORCHE 2000	121	90%
NERF ARENA BLAST	121	88%
RISING SUN	120	39%
RISK 2	122	87%
SOLDIER OF FORTUNE	122	90%
STAR TREK: ARMADA	120	90%
STAR WARS: FORCE COMMANDER	121	93%
THE LEGEND OF LOTUS SPRING	122	90%
THE LONGEST JOURNEY	120	96%
THIEF 2	121	92%
TIBERIAN SUN: FIRESTORM	121	90%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	122	77%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

SOULBRINGER

Δεν θυμάμαι πόσο καιρό είχα να δω ένα "καθαρόαιμο" RPG, εκτός των Ultima 9 και Planetscape, το οποίο να βασίζεται κυρίως στην εξέλιξη του σεναρίου και του κεντρικού χαρακτήρα και όχι στο συνεχή αφανισμό εχθρών κατά την εξερεύνηση διάφορων περιοχών, όπως γίνεται τελευταία στα περισσότερα Action/RPGs.
Το Soulbringer είναι ένα real-time 3D RPG που διαθέτει μία αρκετά εξελιγμένη 3D engine, ένα πρωτότυπο αλλά και έξυπνο combat system, ένα πολύ σοφιστικέ magic system και ένα ομολογουμένως αξιόλογο και επικό σεναριακό background.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
GREMLIN INTERACTIVE/INFOGRAMES
(http://www.soulbringer-game.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0 & Windows Media Player Extensions, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 500MB στον σκληρό
Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.



Πόσοι άραγε θυμάστε το REALMS OF THE HAUNTING, ένα καταπληκτικό action adventure που είχε κάνει ιδιαίτερη αίσθηση πριν από τρία-τέσσερα χρόνια; Ή πόσοι έχετε γευτεί τη χαρά της γομολάστιχας; Πόσοι, δηλαδή, έχετε πιάσει στα χέρια σας τον μαγικό ZX Spectrum;

Θα σκεφτείτε: "Μα τι γράφει αυτός; Πάει, τον βάρεσε κατακούτελα το πολύ adventure-ιζειν." Κι όμως... Οι δημιουργοί του Soulbringer είναι παλιοί gamers του Spectrum και αποτελούν την ίδια ομάδα που μας έδωσε το προαναφερθέν παιχνίδι. Είναι οι ίδιοι βασικοί δημιουργοί και σχεδιαστές γραφικών. Είναι δε όλοι φανατικοί φίλοι των pen-and-paper role playing games. Έχοντας παίξει ατελείωτες ώρες και μέρες το pen-and-paper RPG "ARS MAGICA" της Atlas Games, ήταν φυσικό να τους προκύψει η ανάγκη να σχεδιάσουν ένα αντίστοιχο επικό και σκοτεινό RPG. Κάπως έτσι γεννήθηκε το Soulbringer.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Η βασική διαφορά του Soulbringer από την πληθώρα των παιχνιδιών που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό και αυτοσυστήνονται ως RPGs έγκειται στο γεγονός ότι το παιχνίδι που παρουσιάζουμε δεν είναι ένα συνηθισμένο "explore dungeons - kill monsters - find treasures" game, αλλά στηρίζεται σε έναν πολύ όμορφο, σκοτεινό και δαιμο-





Δείγματα των εξαιρετικών χαρακτήρων του παιχνιδιού.

νικό κόσμο, ο οποίος ξεδιπλώνεται σιγά σιγά μπροστά στα μάτια του χρήστη. Εναν κόσμο που έχει δανειστεί αρκετά στοιχεία από εκείνους του μεγάλου συγγραφέα των φανταστικών κόσμων Tolkien, από το Dune του Frank Herbert, το Wheel of Time του Robert Jordan και το Memory, Sorrow and Thorn του Tad Williams.

Το σεναριακό background είναι έντονα επικό. Ετσι κι αλλιώς το παιχνίδι χαρακτηρίζεται "επικό dark fantasy RPG". Η ιστορία του κόσμου του ξεκινά χιλιάδες χρόνια πριν. Την εποχή που διαδραματίζεται, ο κόσμος προσπαθεί να συνέλθει από έναν μεγάλο κατακλυσμό που οδήγησε τις δύο από τις τρεις μεγαλύτερες αυτοκρατορίες σε ολοκληρωτική καταστροφή τα τελευταία περίπου 100 χρόνια. Τώρα πια επιβιώνουν χωριά και μικρές κωμοπόλεις. Η αυτοκρατορία που άντεξε, αυτή των Thardolin, είναι βαθύτατα δικτατορική και επιζητεί την εξάπλωσή της μέσω κατακτητικών πολέμων.

Η ιστορία ξεκινά με εσένα να φτάνεις στο μικρό χωριό του Madrigal, μέσα στην "καρδιά" του χειμώνα. Ψάχνεις να βρεις τον θείο σου Andrus, σε μία προσπάθεια να ικανοποιήσεις την επιθυμία του ετοιμοθάνατου πατέρα σου. Οταν τελικά τον βρίσκεις, διαπιστώνεις ότι είναι ένας ισχυρός μάγος, ο οποίος μάλιστα είναι διατεθειμένος να σου μάθει την τέχνη του έναντι αμοιβής. Για να βρεις χρήματα πρέπει να κάνεις διάφορες δουλειές στο χωριό και να αναλάβεις αρκετές αποστολές.

Κατά τη διάρκεια των αναζητήσεών σου μαθαίνεις για τη μυθική σύγκρουση του Harbinger με τα demons. Η περιέργειά σου να μάθεις όσο το δυνατόν περισσότερα για τη μυθική αυτή σύγκρουση σε οδηγεί σε ένα πανηγύρι. Θα σου αποκαλυφθεί το πραγματικό πεπρωμένο σου και θα μεταφερθείς στον Hex, τον παλιό πύργο του Harbinger, ο οποίος θα αποτελέσει τη βάση σου για τα οκτώ βασικά κεφάλαια του παιχνιδιού.

Ναι, διαβάζετε σωστά. Η δράση είναι χωρισμένη σε οκτώ βασικά κεφάλαια, αποτελούμενα από τρεις διαφορετικές σεναριακές κατηγορίες. Η πρώτη και κύρια σεναριακή κατηγορία περιέχει όλες τις αποστολές που συνθέτουν τη βασική ιστορία και την πλοκή του Soulbringer. Η δεύτερη σε βοηθά μέσα από ένα σύνολο αποστολών να αναπτύξεις ακόμη περισσότερο τις ξεχωριστές ικανότητες του χαρακτήρα σου. Τέλος, η τρίτη σεναριακή κατηγορία αποτελείται από διάφορες αποστολές που υπάρχουν για καθαρά ατμοσφαιρικούς και ψυχαγωγικούς λόγους. Η διάρκεια παιχνιδιού για την πρώτη κατηγορία αποστολών είναι 50-60 ώρες, ενώ, αν προσθέσετε και τη δεύτερη κατηγορία αποστολών, πρέπει να ανεβάσετε το συνολικό χρόνο κατά 10-15 ώρες ακόμη. Για να έχετε μία πληρέστερη εικόνα, υπολογίστε ότι κατά τη διάρκεια της δράσης θα συναντήσετε συνολικά περί τους 450 χαρακτήρες (!), από τους οποίους περίπου οι 60 είναι NPCs (Non PLaying Characters), με τους οποίους μπορείτε να μιλήσετε και να έχετε κάποια δράση (π.χ. να σας αναθέσουν μία αποστολή ή να ανταλλάξετε αντικείμενα).

Οι αποστολές παίζουν καθοριστικό ρόλο στο παιχνίδι. Ισως το σημαντικότερο στοιχείο είναι το ότι σχεδόν καμία αποστολή δεν έχει μόνο μία λύση. Επειδή ακριβώς το Soulbringer στηρίζεται πρωταρχικά στην εξέλιξη του σεναρίου του, δεν υπάρχουν χρονικοί περιορισμοί στην ολοκλήρωση κάποιας αποστολής. Αυτό που απαιτεί προσοχή είναι ο τρόπος που θα έρθει σε πέρας μία αποστολή. Αυτό διότι ορισμένες μέθοδοι ίσως φέρουν εμπόδια στην ολοκλήρωση επόμενων αποστολών.



Περιστρέφοντας την οθόνη μπορείς να εντοπίζεις τους εχθρούς σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τον ήρωα να κινείται μέσα στην οθόνη. Μπορείς να παίξεις το παιχνίδι σε διάφορες αναλύσεις, αρχίζοντας από την κλασική πια 640x480 με 16bit χρώμα και φτάνοντας έως και την 1.600x1.200 με 16bit χρώμα. Στην πράξη, όμως, όλες οι αναλύσεις από την 800x600 και πάνω καθίστανται προβληματικές, καθώς είναι αδύνατο να διαβάζεις τα κείμενα των διαλόγων (εκτός, βέβαια, και αν ανήκεις στους τυχερούς που διαθέτουν monitor 21 ιντσών!). Και όχι μόνο αυτό... Προσωπικά βρήκα τη γραμματοσειρά που έχει χρησιμοποιηθεί για την απεικόνιση των διαλόγων πολύ κουραστική - κόντεψα να βγάλω τα μάτια μου για να διαβάζω τα κείμενα. Πιστεύω ότι αν στη θέση της είχε χρησιμοποιηθεί μία πιο κλασική, όλα θα ήταν πολύ καλύτερα.



Φτάνοντας μέσω του ποταμού στο Madrigal.

Το παιχνίδι διαθέτει οκτώ προρυθμισμένες οπτικές γωνίες σε κάθε θέση, μεταξύ των οποίων μπορείς να αλλάζεις χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα 1 έως 9 του αριθμητικού πληκτρολογίου (όχι αυτά που βρίσκονται πάνω από τα πλήκτρα-γράμματα). Παράλληλα, έχεις τη δυνατότητα κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το mouse προς όποια διαδρομή θέλεις, να περιστρέφεις ανάλογα την οθόνη δράσης. Αξιοπρόσεκτη λειτουργία, αλλά και χαρακτηριστικό δείγμα των δυνατοτήτων της αξιόλογης 3D engine που χρησιμοποιείται. Αν σε αυτά προστεθούν και οι περίπου



Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο στο inventory σου βλέπεις μία κανονική περιγραφή του. Εδώ βλέπεις το χάρτη του χωριού.

ΟΠΛΑ & ΜΑΓΙΚΑ

Το Soulbringer περιέχει τις εξής βασικές κατηγορίες όπλων:
✓KNIVES
✓SWORDS
✓AXES
✓CLUBS, MACES και WARHAMMERS
✓SPEARS και STAVES
✓BOWS
✓CROSSBOWS
Επίσης, το παιχνίδι περιέχει πλήθος spells. Μερικά από αυτά είναι τα ακόλουθα:

1. BOOK OF DREAMS
Περιέχει ένα spell από κάθε element, και είναι εύκολο στην εκμάθηση και τη χρήση. Είναι το πρώτο βιβλίο που έγραψε ο Harbinger υπό την καθοδήγηση του warlock Horath.
✓FIREBOLT
✓MINOR SHIELDING
✓DEATH'S RECOLLECTION
✓FLARE
✓MINOR HEAL

2. BOOK OF KNIVES
Το έγραψε ο Harbinger λίγο πριν να ξεσπάσει ο πόλεμος που έμεινε γνωστός ως Wars of the Hex. Περιέχει spells χρήσιμα σε μία μάχη.
✓POISON BLADE
✓SPIRIT KNIVES

3. BOOK OF TRINKETS
Το βιβλίο των Trinkets περιέχει spells που ανέπτυξε ο Harbinger μαζί με τον μέντορά του Talendrah.
✓FIREFLY
✓SOUL SEEKER

4. BOOK OF FEARS
Το βιβλίο των Fears γράφτηκε από τον Harbinger προς το τέλος του Wars of the Hex. Περιέχει μαγεία που απευθύνεται στο μυαλό των ανθρώπων.
✓FEAR BOLT
✓FOOLS GOLD

200 cut scenes που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της δράσης, τότε προβάλλει ένα παιχνίδι που -τουλάχιστον όσον αφορά στο οπτικό μέρος του- ξεχωρίζει.

Ο ήχος του είναι αρκετά καλός. Η background μουσική δεν με ενθουσίασε, αλλά τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Καιρικά φαινόμενα, ποικίλοι ήχοι, spells κ.λπ. δημιουργούν μία μοναδική σκοτεινή ατμόσφαιρα. Αξιοσημείωτο επίσης είναι το γεγονός ότι όλοι οι διάλογοι ακούγονται και με ένα speech αρκετά καλό και ακουστικά ευχάριστο.

Ο χειρισμός απαιτεί αρκετή εξοικείωση, γεγονός το οποίο οφείλεται κυρίως στο ότι περιέχει πλήθος πρωτότυπων και, με αυτή την έννοια, ασυνήθιστων στοιχείων. Ξεχωρίζουν ο ιδιαίτερος χειρισμός των μαχών, αλλά και το "σοφιστικέ" σύστημα μαγείας που χρησιμοποιείται.

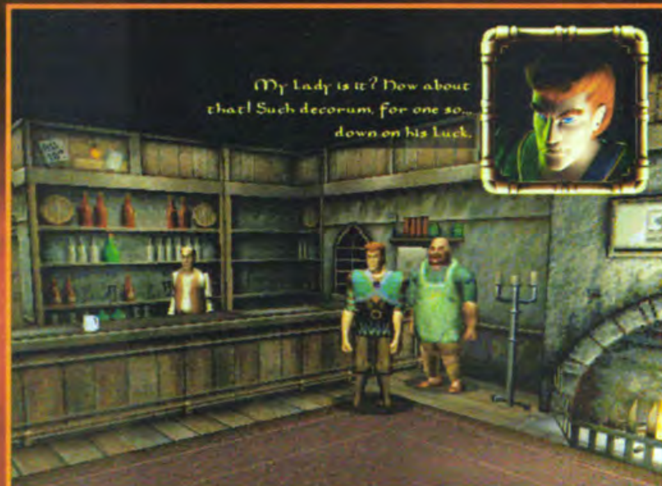
Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής οθόνης. Στο κάτω μέρος της, σε μία μπάρα, εμφανίζονται η πυξίδα που δείχνει συνέχεια το Βορρά (αν τύχει και κολλήσει, κάνοντας δύο-τρεις φορές κλικ πάνω της ξεκολλά!), το Inventory button που δείχνει -τι άλλο;- το inventory, το Character button που εμφανίζει την οθόνη με τα χαρακτηριστικά του παίκτη, καθώς και τους πόντους που έχει σε αυτά, και το Options button που οδηγεί στην κεντρική Options screen, από την οποία μπορείτε να κάνετε load, save ή quit. Επίσης, εδώ φαίνονται οι Health bars (του παίκτη και ενός κάθε φορά αντιπάλου του) και η Mana bar που δείχνει τη διαθέσιμη μαγική ενέργεια (mana).

Στο δεξί άκρο της οθόνης υπάρχει το Action sidebar, το οποίο προβάλλει όλες τις "δράσεις" που μπορείς να κάνεις με τα αντικείμενα που διαθέτεις. Επίσης εμφανίζονται οι combo τακτικές μάχης που έχεις δημιουργήσει.

Μοναδική αρνητική εντύπωση από το χειρισμό μού προκάλεσε η δυνατότητα για λιγοστά saves - μόλις 5! Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί. Μάλιστα είναι αξιοπρόσεκτο ότι, ενώ από το menu των Saves βλέπεις μόνο 5 θέσεις, αν πας στο κεντρικό directory του παιχνιδιού και από εκεί στα subdirectories DATA\SAVE, θα δεις ότι υπάρχουν συνολικά επτά θέσεις σωσίματος (0-6), αλλά η 5η και η 6η είναι "εκτός ελέγχου" και γι' αυτό άδειες! Τονίζω στο σημείο αυτό ότι, αν και η έκδοση που είδα ήταν η τελική, δεν είχα στα χέρια μου το manual, ώστε να ψάξω για κάποια ειδική αναφορά στο συγκεκριμένο θέμα.


Φτάνοντας στο σπίτι του θείου σου, ολοκληρώνεις την πρώτη βασική αποστολή σου.


Έξω από το πανδοχείο του χωριού.



Μιλώντας με τους θαμώνες στο πανδοχείο.

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πλήκτρο	Λειτουργία
I	Εμφανίζεις το inventory.
C	Εμφανίζεις την οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου.
M	Εμφανίζεις την Combo screen.
J	Εμφανίζεις το ημερολόγιό σου.
F5	Εμφανίζεις την οθόνη των Saves.
F6	Εμφανίζεις την οθόνη των Loads.
Esc	Εμφανίζεις την κεντρική Options screen.
Z	Ζουμάρεις την camera επάνω στον ήρωα.
Numeric Pad	
4	Περιστρέφεις την camera αριστερόστροφα.
6	Περιστρέφεις την camera δεξιόστροφα.
8	Θέτεις την camera μπροστά από το χαρακτήρα.
2	Θέτεις την camera πίσω από το χαρακτήρα.
Shift	Τρέχεις.
Caps	Αλλάζεις ανάμεσα σε τρέξιμο/περπάτημα.
Space	Προσπερνάς έναν διάλογο κάθε φορά, κατά τη διάρκεια μίας συζήτησης.
.	(τελεία): Προσπερνάς ένα ολόκληρο cut-scene.
↓	Επιλέγεις τον πλησιέστερο εχθρό.
↑	Ακυρώνεις την τρέχουσα επιλογή ενός εχθρού.
←	Επιλέγεις τον πλησιέστερο εχθρό που είναι στα αριστερά του επιλεγμένου στόχου.
→	Επιλέγεις τον πλησιέστερο εχθρό που είναι στα δεξιά του επιλεγμένου στόχου.
Insert	Διαλέγεις τα potions και scrolls.
Home	Διαλέγεις τα spells.
Pg Up	Διαλέγεις τα ranged όπλα.
Delete	Διαλέγεις τα melee όπλα.
End	Διαλέγεις το φαγητό.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ - ΜΑΧΕΣ - ΧΡΗΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ

Τα χαρακτηριστικά σου ως ήρωα είναι τα Strength, Speed, Combat, Health και Magic.

Το πρώτο δείχνει πόση ζημιά κάνεις όταν κτυπάς, αλλά και πόση ζημιά μπορείς να δεχτείς. Το δεύτερο δηλώνει πόσο γρήγορος είσαι, τόσο στις μετακινήσεις σου όσο και στις μάχες. Το τρίτο αποτυπώνει τη γενική αμυντική ικανότητά σου, αλλά και τις επιθετικές κινήσεις που γνωρίζεις. Το τέταρτο φανερώνει το σύνολο των health points σου και, ουσιαστικά, σου δείχνει πόσο μπορείς να αντέξεις προτού πεθάνεις. Τέλος, το πέμπτο δείχνει το σύνολο των mana points σου και το πλήθος των spells που μπορείς να χρησιμοποιήσεις προτού βρεις έναν τρόπο να ανανεώσεις τη μαγική ενέργειά σου.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Βασίζονται κυρίως στην επικοινωνία με τους άλλους χαρακτήρες, στη συγκέντρωση βασικών πληροφοριών και εν μέρει στην εξερεύνηση.

Ο χαρακτήρας σου κερδίζει experience points σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας τις αποστολές του. Ο αριθμός των experience points που κερδίζεις κάθε φορά εξαρτάται από το βαθμό δυσκολίας είτε των τεράτων που συναντάς είτε των αποστολών που ολοκληρώνεις. Κερδίζοντας αρκετά experience points ανεβάζεις προοδευτικά τα επίπεδα εμπειρίας του χαρακτήρα σου. Το ανώτατο επίπεδο είναι το 50. Κάθε φορά που κερδίζεις ένα επίπεδο, σου δίνονται διάφορα advancement points, με τα οποία μπορείς να αναπτύσσεις τις ξεχωριστές ικανότητές σου. Το Soulbringer, δηλαδή, διαθέτει το βασικό μηχανισμό ανάπτυξης χαρακτήρων που ισχύει στα κλασικά RPGs.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα ιδιόμορφο σύστημα μαχών, το οποίο στηρίζεται στη χρήση του λεγόμενου "combo system". Οι δημιουργοί του, προκειμένου να ξεφύγουν από τα κλασικά "click-fest combat system games", επεξεργάστηκαν ένα πρωτότυπο σύστημα μαχών, στο οποίο προγραμματίζεις όλες τις βασικές κινήσεις που θέλεις να κάνεις ανάλογα με τον αντίπαλο που αντιμετωπίζεις κάθε φορά. Ετσι, κατά τη διάρκεια των μαχών μπορείς να εκτελείς και άλλες λειτουργίες (π.χ. τρως, αν έχεις χαμηλή υγεία, ώστε να την αναπληρώσεις, χωρίς να χάσεις πολύτιμο χρόνο).



Ρωτώντας το θείο σου για τα βιβλία μέσω των οποίων μαθαίνεις τα διάφορα spells.

Το παιχνίδι απαιτεί εξοικείωση από τον παίκτη, ώστε οι μάχες να έχουν θετική έκβαση. Αφού επιλέξεις τον αντίπαλό σου (σε περίπτωση που είναι αρκετοί), μπορείς είτε να του επιτεθείς με συγκεκριμένο όπλο ή με spells είτε να ενεργοποιήσεις ένα προκαθορισμένο σύστημα μάχης και να παρακολουθήσεις την έκβασή της. Για παράδειγμα, μπορείς να φτιάξεις ένα combo, στο οποίο ο χαρακτήρας σου να επιτίθεται πρώτα με βέλη και κατόπιν, όταν πλησιάσουν οι αντίπαλοι, με το σπαθί του.

Σε αρκετές περιπτώσεις διάφοροι NPCs θα πολεμήσουν στο πλάι σου. Σε καμία περίπτωση, όμως, δεν γίνονται κανονικά μέλη της ομάδας σου. Σημειωτέον ότι κάθε τέρας απαιτεί διαφορετικές τακτικές και όπλα. Δεν μπορείς με μία



Η οθόνη μέσω της οποίας κάνεις τις αγοραπωλησίες.



Το ημερολόγιο που καταγράφει τις αποστολές σου. Καθεμία που ολοκληρώνεις φαίνεται σβησμένη.



Παλεύοντας με έναν εχθρό σου.

τακτική, ακόμα και με μία συνδυασμένη τακτική, να αντιμετωπίσεις όλους τους εχθρούς - και αυτό πρέπει οι επίδοξοι παίκτες να το βάλετε καλά στο μυαλό σας.

Το παιχνίδι διαθέτει μία ευρεία γκάμα όπλων, τα οποία θα μπορείς να χρησιμοποιείς αποτελεσματικότερα καθώς θα αναπτύσσεις το χαρακτήρα σου, αφού θα μαθαίνεις όλο και περισσότερες χρήσεις (κινήσεις) τους.

Το Soulbringer διαθέτει ένα "σοφιστικέ" σύστημα μαγείας, το περίφημο Seculorum. Με συνολικά 60 spells, το Seculorum είναι η "εσωτερική ισορροπία" του ήρωα ανάμεσα στα πέντε βασικά στοιχεία της μαγείας, τα: Water, Fire, Spirit, Air και Earth. Η ιδιομορφία του έγκειται στο ότι κάθε φορά που κάνεις χρήση ενός spell από ένα στοιχείο (π.χ. του spell Fireball από το στοιχείο Φωτιά), γίνεσαι όλο και πιο δυνατός στο συγκεκριμένο στοιχείο, σε βάρος όμως της δύναμης των υπόλοιπων στοιχείων! Έτσι, το πιο λογικό είναι να ειδικευτείς στη χρήση μαγείας ενός ή το πολύ δύο στοιχείων. Μόνο οι πραγματικοί λάτρεις της μαγείας, δηλαδή τα ιδιαίτερα ικανά και υπομονετικά άτομα, θα επιδιώξουν να αποκτήσουν ισορροπία ανάμεσα και στα πέντε στοιχεία της μαγείας.

Η εκμάθηση της χρήσης των spells είναι επίσης ιδιόμορφη. Για να κάνεις cast ένα spell πρέπει να έχεις το κατάλληλο "ρυθμισμένο" μαγικό βιβλίο. Η ρύθμιση ενός μαγικού βιβλίου και η χρήση των spells του απαιτούν να έχεις εξασφαλίσει τρεις προϋποθέσεις: να διαθέτεις το συγκεκριμένο βιβλίο, να έχεις το κατάλληλο rune για το βιβλίο αυτό και, τέλος, να έχεις βρει μία μαγική βιβλιοθήκη. Το βιβλίο πρέπει να τοποθετηθεί στη βιβλιοθήκη και να "ξεκλειδωθεί" με το αντίστοιχο rune. Σημειωτέον ότι κάθε βιβλίο αντιστοιχεί σε ένα απλό rune και ότι κάθε βιβλιοθήκη μπορεί να δεχτεί έναν περιορισμένο αριθμό βιβλίων. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι η πρώτη βιβλιοθήκη που συναντάς μπορεί να δεχτεί μόνο ένα μαγικό βιβλίο. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να βρεις και άλλες βιβλιοθήκες για να ενεργοποιήσεις όλα τα μαγικά βιβλία σου.


Αυτό είναι που αποκαλείται γενική σύρραξη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΕΝΙΚΑ

Η 3D engine του Soulbringer δημιουργεί μία σειρά από real-time 3D environments, τα οποία ξεχωρίζουν για τη "σκοτεινή και γοτθικού χαρακτήρα" όψη τους. Η βασική χρωματική απεικόνιση του περιβάλλοντος κόσμου του παιχνιδιού είναι αρκετά ατμοσφαιρική, σε πολλά σημεία όμως δίνει μία ξεχωριστή αίσθηση, όπως στο νερό των ποταμών. Πάντως, το κυριότερο ατμοσφαιρικό στοιχείο είναι ο σκοτεινός κόσμος.

Κατά τη διάρκεια της δράσης θα χρειαστεί αρκετές φορές να πουλήσεις, να αγοράσεις ή να ανταλλάξεις αντικείμενα. Πέρα από τους κλασικούς καταστηματάρχες, θα βρεις αρκετούς NPCs που θα προσφερθούν να μοιραστούν κάτι μαζί σου. Σε όλες τις μορφές ανταλλαγής ή πώλησης, τα αντικείμενα θα εμφανίζονται στα δεξιά της οθόνης και το πορτραίτο του χαρακτήρα με τον οποίο συνδιαλέγεσαι στα δεξιά. Κάτω από το πορτραίτο θα εμφανίζεται η ποσότητα του χρυσού που έχεις στην κατοχή σου.

Αρκετά αντικείμενα θα χρειαστεί να τα αναγνωρίσεις (identify) για να μπορέσεις να μάθεις τι κάνουν. Αυτό γίνεται από άτομα (NPCs) με τα οποία όταν μιλάς εμφανίζεται η σχετική επιλογή. Στην Identify screen εμφανίζονται μόνο αντικείμενα άγνωστης ταυτότητας, τα οποία μόνο το συγκεκριμένο πρόσωπο με το οποίο μιλάς μπορεί να αναγνωρίσει.

Τέλος, θα χρειαστεί αρκετές φορές να επιδιορθώσεις τα όπλα και την πανοπλία σου. Αυτό, φυσικά, μπορεί να γίνει μόνο στον Blacksmith (σιδηρουργός). Στην αντίστοιχη Repair screen θα εμφανίζονται μόνο τα αντικείμενα που χρειάζονται επιδιόρθωση. Σημειωτέον ότι για να επιδιορθώσεις την πανοπλία σου δεν πρέπει να τη φοράς.

Προσοχή στο Encumbrance, μια και αυτό δείχνει το συνολικό βάρος που μπορείς να μεταφέρεις. Αν σηκώσεις

ένα αντικείμενο που ξεπερνά τη συνολική δυνατότητά σου, τότε αυτό θα πέσει στο έδαφος.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεις διάφορα σακούλια, στα οποία μπορείς να φυλάς τα αντικείμενά σου. Μπορείς να έχεις μέχρι τέσσερα "επίπεδα" σακουλιών (το ένα μέσα στο άλλο), αν και δεν νομίζω να φτάσεις ποτέ μέχρι εκεί.

Στην Inventory screen πρόσεξε τι αντικείμενα μπορείς να φορέσεις. Το slot στο κάτω μέρος της οθόνης είναι για το όπλο που θέλεις να κρατάς. Υπάρχουν επίσης δύο θέσεις για δαχτυλίδια (rings) και δύο για πανοπλία.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Βασίζονται κυρίως στην επικοινωνία με τους άλλους χαρακτήρες, στη συγκέντρωση βασικών πληροφοριών και εν μέρει στην εξερεύνηση.

Συνοψίζοντας, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον παιχνίδι, με αρκετά πρωτότυπα στοιχεία τόσο στη system engine όσο και στην απόδοση και τη λειτουργία του κόσμου του. Αποτέλεσε μία ευχάριστη έκπληξη για εμένα και -πιστέψτε με- το απόλαυσα όσο λίγα του είδους. Βλέπετε σε ένα παιχνίδι πάνω απ' όλα μετράνε οι φρέσκες ιδέες που αυτό περιέχει, και το Soulbringer ξεχωρίζει ακριβώς διότι διαθέτει αρκετές από αυτές.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας βρίσκεσαι στο ποτάμι να συνομιλείς με τον ferryman. Μόλις τελειώσει η συζήτησή σας, κάνε save και πάτα το κουμπί, ώστε να εμφανίσεις την οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου. Βάλε στα χαρακτηριστικά σου τους επιπλέον πόντους που έχεις. Προσωπικά έβαλα από δύο στα Strength, Combat και Health.

Τώρα πια πήγαινε πίσω στην καλύβα του ferryman. Παίξε με τις οπτικές γωνίες και την περιστροφή της κάμερας, ώστε να συνηθίσεις την κίνησή σου στο χώρο. Πάρε από τα βαρέλια και τα κιβώτια που είναι έξω από την καλύβα ό,τι μπορείς. Θα βρεις μία πέτρα και ένα ψάρι.

Κάνε κλικ στο Inventory icon και από την Inventory screen πάρε το μαχαίρι σου και βάλε το στη θέση (slot) στο κάτω μέρος του σχεδιαγράμματός σου, έτσι ώστε να οπλιστείς. Γύρνα στην κανονική οθόνη και κάνε κλικ στο "combo" icon ή πάτα το πλήκτρο "M". Μετονόμασε το "Combo1" σε "Brigand Attack" ή όπως αλλιώς εσύ θέλεις. Κάνε κλικ στο Sword icon στο επάνω δεξιά παράθυρο (panel), ώστε να εμφανίσεις τις δυνατές επιθετικές κινήσεις. Τώρα με τη μέθοδο του drag'n' drop, πάρε τη δράση SLASH και βάλε τη στην πρώτη άδεια θέση (slot), στην κορυφή του combo sequence. Με την ίδια μέθοδο πάρε την CUT δράση και βάλε τη στη δεύτερη θέση. Τελειώνοντας κάνε κλικ στο κουμπί που είναι στα δεξιά του πρώτου slot (set loop point), ώστε η δράση σου αυτή να είναι επαναλαμβανόμενη.

Γύρνα στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού κάνοντας κλικ στο Jewel button που είναι στο κέντρο, στο κάτω μέρος της οθόνης. Τέλος, επίλεξε το food, ώστε να έχεις έτοιμο το φαγητό σου, αν αυτό χρειαστεί.

Προχώρησε στο δρόμο (αν θες πάτα το πλήκτρο "I" για να εμφανίσεις το inventory και κάνε δεξί κλικ στο χάρτη της περιοχής για να δεις τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσεις). Φρόντισε να βλέπεις μπροστά σου όπως προχωρείς. Αν κοιτάς σωστά, θα δεις τον πρώτο εχθρό σου πίσω από ένα δέντρο.

Μόλις σου επιτεθεί, κάνε κλικ σ' αυτόν για να τον επιλέξεις και πάτα το πλήκτρο "1" για να αρχίσεις την επίθεσή σου. Αν δεις ότι έχεις χάσει αρκετή ενέργεια, μπορείς να φας κατά τη διάρκεια της μάχης ένα φαγητό, αν και νομίζω ότι δεν θα χρειαστεί. Οταν τον σκοτώσεις, πάρε από αυτόν ό,τι αντικείμενα βρεις πάνω του.

Γύρνα πίσω στην καλύβα και κάνε κλικ στο "?" πλήκτρο για να εμφανίσεις επάνω δεξιά τα miscellaneous items. Διάλεξε το "Allis Ham's Key" και πάτα το πλήκτρο "Q" για να ενεργοποιήσεις την UNLOCK δράση. Κάνε κλικ επάνω στην πόρτα. Την ξεκλειδώνεις. Κάνε τώρα κλικ στο άνοιγμα της πόρτας για να μπεις στην καλύβα. Μίλησε στον ferryman Allis Ham κάνοντας κλικ πάνω του. Σε ευχαριστεί που τον γλίτωσες από τους ληστές και σε ανταμείβει. Τώρα βγες από την καλύβα και, ακολουθώντας το δρόμο, πήγαινε στο χωριό Madrigal.

PC


Δείγμα των πολύ ωραίων γραφικών του παιχνιδιού.



Ο χάρτης όλων των περιοχών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96

93



Ενα πολύ εντυπωσιακό RPG ενός χαρακτήρα. Από τα πιο "γνήσια" RPGs που έχω δει, αφού στηρίζεται κυρίως στην εξέλιξη της βασικής ιστορίας-σεναρίου και στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του χαρακτήρα. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, έναν εντυπωσιακό dark fantasy κόσμο και αρκετά πλούσια δράση. Υπολογίστε 50-60 ώρες παιχνιδιού.



UEFA EURO 2000



Οπως ακριβώς συνέβη πριν από δύο χρόνια, όταν η ΕΑ δημιούργησε το επίσημο παιχνίδι τής διοργάνωσης του Παγκόσμιου Κυπέλλου στη Γαλλία, έτσι και φέτος η ιστορία επαναλαμβάνεται. Παίρνει η ΕΑ μία επιτυχημένη συνταγή (FIFA 2000), προσθέτει 1-2 υλικά, την προσαρμόζει στη μεγαλύτερη θερινή διοργάνωση, και έχουμε το Euro 2000. Πρόκειται σαφώς για το επίσημο παιχνίδι της διοργάνωσης που θα λάβει χώρα αυτό το καλοκαίρι στα γήπεδα του Βελγίου και της Ολλανδίας. Για να εξετάσουμε, λοιπόν, κατά πόσο αξίζει τον κόπο να αφήσει κάποιος κατά μέρος το FIFA 2000 και να ασχοληθεί με το Euro 2000.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 3D accelerator

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr





ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ



Οπως προανέφερα, το παιχνίδι αυτό αποτελεί μία "διασκευή" του FIFA 2000. Απώτερος σκοπός σας είναι να πάρετε μία ευρωπαϊκή εθνική ομάδα και, μέσω της φάσης των προκριματικών, να την οδηγήσετε στην τελική φάση, και γιατί όχι και στην κατάκτηση του τροπαίου. Περιλαμβάνονται όλες οι επίσημες ευρωπαϊκές εθνικές ομάδες, από την Αλβανία (ιδιαίτερη πατρίδα του Basil Touliakoshia) και την Αρμενία (όπου εντοπίζονται οι μακρινές ρίζες του Dimitr Selloundarian), μέχρι τις υπερδυνάμεις Ολλανδία, Γαλλία, Ιταλία κ.λπ. Οσον αφορά στην επιλογή των παικτών της ομάδας, αυτή γίνεται μέσα από έναν ικανοποιητικό αριθμό διαθέσιμων παικτών. Αν τώρα κάποιος δεν σας αρέσει, τότε υπάρχει ο "πατροπαράδοτος" -πλέον- Editor, που σας επιτρέπει να αλλάξετε τα πάντα. Αλλά γι' αυτόν θα σας μιλήσω στη συνέχεια. Ας ξεκινήσουμε όμως την εξέταση των επιμέρους στοιχείων του παιχνιδιού.


Καλή η προσπάθεια του τερματοφύλακα, αλλά δεν μπόρεσε να αποτρέψει το μοιραίο (γκολ)!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός κατά βάση είναι ο ίδιος που ακολουθείται εδώ και χρόνια στα παιχνίδια της σειράς. Τα ίδια πλήκτρα δηλαδή για τις ίδιες κινήσεις. Η απόκριση του παίκτη είναι άμεση στις κινήσεις σας και οι τερματοφύλακες είναι και αυτοί ελαφρώς βελτιωμένοι. Προσοχή, δεν είπα ότι έχουν τελειοποιηθεί, αλλά είναι σαφώς καλύτεροι από όλους τους προηγούμενους. Αυτήν τη φορά, όμως, υπάρχει η δυνατότητα εξάσκησης των κινήσεων, μέσα από το ειδικό προπονητικό πρόγραμμα που θα βρείτε στο παιχνίδι. Η επιλογή αυτή ονομάζεται Skill Drill και σας δίνει τη δυνατότητα τα εξασκηθείτε στους εξής τομείς: Shooting, Movement, Passing, One Timers, Tackling και Skill Moves. Και όχι μόνο αυτό, αλλά προτού επιχειρήσετε να εξασκηθείτε οπουδήποτε, σας δίνει αναλυτικές οδηγίες για το πώς θα επιτύχετε το καθετί. Πρόκειται σίγουρα για μία θετική καινοτομία από την ΕΑ, που απευθύνεται κυρίως στους νεότερους παίκτες.

Ενα από τα στοιχεία του FIFA 2000 που χάλαγαν το γενικό σύνολο ήταν το χαμηλό επίπεδο δυσκολίας. Ακόμη και στο World Class μπορούσε κάποιος να τα καταφέρει άνετα. Τώρα τα πράγματα έχουν βελτιωθεί αρκετά. Ετσι, μην περιμένετε να ρίχνετε πάλι τις 5άρες και τις 6άρες... βροχή, τουλάχιστον στην αρχή και με μίας μέτριας δυναμικότητας ομάδα (π.χ. Ελλάδα). Ωστόσο θα μπορούσε να είναι λίγο πιο δύσκολο, προκειμένου να ανεβάσει λίγο την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

Από την άλλη, κάποια πράγματα έχουν παραμείνει ακριβώς ίδια. Για παράδειγμα, είναι καλύτερα να κάνεις στον αντίπαλό σου... πέναλτι, παρά κόρνερ. Οπως γίνεται συνήθως, κεφαλιά του αντιπάλου σας έπειτα από κόρνερ, σχεδόν ισοδυναμεί με γκολ. Προσπαθήστε λοιπόν να αποφεύγετε τα κόρνερ! Ενα άλλο "μείον" είναι το σύστημα με τις πάσες, καθώς πάλι τρεις χρωματισμοί που αφορούν στην κατάληξη της



Είναι τρελός, είναι τρελός ο καραφλός.


Η Εθνική Ελλάδος πρωταθλήτρια Ευρώπης! (Είπαμε, παιχνίδι είναι...)

πάσας σας (πράσινο=περνάει, κίτρινο=50-50, κόκκινο=ο παίκτης φυλάγεται και η πάσα δεν θα φτάσει σε αυτόν), δεν ανταποκρίνονται πλήρως. Πολλές φορές, ενώ ο cursor θα έχει πράσινο χρώμα, η πάσα που θα επιχειρήσετε, θα καταλήξει στα πόδια του αντιπάλου σας. Τέλος, κάτι ακόμη που δεν μου άρεσε ήταν η ταχύτητα του παιχνιδιού. Με ενεργοποιημένη την επιλογή "Normal Speed" είχα την αίσθηση πως έπαιζα σε... slow motion. Λες και είχα 11+11=22 Asanovic να καλπάζουν σαν καθαρόαιμα στο γήπεδο! Εντάξει, η λύση βέβαια είναι πολύ απλή, καθώς το μόνο που είχα να κάνω ήταν να θέσω την ταχύτητα σε fast.

Συνολικά στον τομέα του gameplay τα πράγματα δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερες διαφορές σε σχέση με το προηγούμενο FIFA.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Δείχνουν ακόμα πιο ρεαλιστικά σε σχέση με αυτά του προκατόχου του, ενώ και η κίνηση του παιχνιδιού είναι ομαλότατη και ρεαλιστική. Τα καιρικά εφέ στέκονται και αυτά στο ύψος των περιστάσεων, και σε συνδυασμό με τα προαναφερόμενα συνθέτουν ένα άψογο (σχεδόν τέλειο) γραφικό αποτέλεσμα. Μην εκπλαγείτε εάν δείτε τις καιρικές συνθήκες να μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα! Προσοχή, γιατί όπως και στο πραγματικό ποδόσφαιρο έτσι και εδώ οι καιρικές συνθήκες επηρεάζουν το παιχνίδι. Για παράδειγμα, όταν το τεραίν είναι βρεγμένο ή χιονισμένο, τότε οι συρτές μπαλιές γλιστράνε και φεύγουν πολύ εύκολα εκτός αγωνιστικού χώρου. Πάντως, την ώρα που "φορτώνει" κάθε παιχνίδι, ένα πινακάκι σάς πληροφορεί, εκτός των άλλων, και για τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν. Εννοείται πως όσο καλύτερο μηχάνημα έχετε (και κυρίως αναφέρομαι στην κάρτα γραφικών σας) τόσο καλύτερα θα είναι και τα προαναφερόμενα στοιχεία.

Στον τομέα του ρεαλισμού τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Τα ονόματα των παικτών αλλά και τα χαρακτηριστικά τους ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Τώρα αν υπάρχουν 1-2 μικροεξαιρέσεις, δεν τρέχει και τίποτα. Μην ψάχνετε για ψύλλους στα άχυρα, απλώς και μόνο για να έχετε να πείτε κάτι (ξέρετε σε ποιους από εσάς απευθύνομαι). Οι εμφανίσεις των ομάδων είναι και αυτές προσεγμένες και αποτελούν αντίγραφα των πραγματικών. Το μόνο κακό είναι πως δεν μπορείτε να επέμβετε για να τις αλλάξετε (τουλάχιστον μέσω του παιχνιδιού). Εκεί όμως που νομίζεις ότι όλα είναι ωραία και καλά, έρχονται τα γήπεδα να μετριάσουν αυτή την εντύπωση. Οχι, δεν λέω πως δεν είναι εντυπωσιακά και καλοσχεδιασμένα, κάθε άλλο μάλιστα. Ο αγωνιστικός χώρος και οι κερκίδες με τον κόσμο, και γενικότερα οτιδήποτε αφορά στα γήπεδα ως κατασκευές είναι άψογα. Εκεί που μας τα χαλάει η EA είναι στις έδρες των ομάδων, οι οποίες δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Τουλάχιστον παίζοντας με την ελληνική εθνική ομάδα, δεν αναγνώρισα το Ολυμπιακό Στάδιο. Εκτός και αν ανακαινίσθηκε πλήρως και δεν το έμαθα. Εντάξει, όχι ότι θα με χάλαγε να είχαμε τέτοια γήπεδα, αλλά αφού δεν είναι υπαρκτά, σαφώς μειώνουν το ρεαλισμό. Στα συν, πάντως, συγκαταλέγεται και η ανακοίνωση των αποτελεσμάτων των υπόλοιπων αγώνων που μπορεί να διεξάγονται, την ίδια ή παραπλήσια ώρα με το δικό σας αγώνα! Ετσι, εάν πέρα από τις δικές σας επιδόσεις, σας ενδιαφέρει και τι θα κάνει κάποιος αντίπαλός σας, το παρόν στοιχείο είναι πολύ χρήσιμο.

ΗΧΟΣ - ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού κινείται σε υψηλά επίπεδα, με τα εφέ να δημιουργούν μία -εικονική πάντα- γηπεδική ατμόσφαιρα. Ειδικά αν διαθέτετε κάποιο ηχητικό σύστημα με 4 ηχεία και subwoofer, η απόδοση του ήχου θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Ο σχολιασμός γίνεται από τους "συνήθεις υπόπτους", John Motson και Martin Laurenson, και είναι καλύτερος από ποτέ, με άμεση περιγραφή των φάσεων και εύστοχα σχόλια, τόσο θετικά όσο και αρνητικά. Επιπλέον, το αποτέλεσμα κάποιου άλλου αγώνα ανακοινώνεται από κάποιον από τους δύο εκφωνητές. Γενικά ο σχολιασμός δεν συγκρίνεται με αυτόν της ελ-


Ο Λάμπρος σφραγίζει το θρίαμβο επί των Νορβηγών. (σ.σ.: Ευχαριστούμε τη διοίκηση του ΠΑΟ που τον έδιωξε.)


Εξαλλοι πανηγυρισμοί για μια μεγάλη νίκη.

λgreek ληνικής έκδοσης του FIFA 2000. Είπαμε καλή η προσπάθεια, αλλά...

Ο EDITOR

Οπως προανέφερα, έχει καθιερωθεί πλέον σε κάθε αθλητικό παιχνίδι της EA Sports η ύπαρξη ενός editor, ο οποίος επιτρέπει στον παίκτη να κάνει όποιες παρεμβάσεις και διορθώσεις κρίνει απαραίτητες στο παιχνίδι. Σίγουρα πρόκειται για μία πολύ καλή επιλογή, αφού ο καθένας μπορεί να φτιάξει πλέον κάθε παιχνίδι στα μέτρα του. Βέβαια, σε περίπτωση αλλαγής ονόματος μην περιμένετε στη μετάδοση να ακούσετε το όνομα που δώσατε. Μην τα θέλουμε και όλα δικά μας! Επίσης, έχουν αυξηθεί κατά πολύ τα επιμέρους χαρακτηριστικά των προσώπων των παικτών. Πιο συγκεκριμένα, κατά την τροποποίηση ενός παίκτη, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε: 4 χρώματα επιδερμίδας, 10 στυλ μαλλιών, 8 χρώματα μαλλιών, 6 είδη "δομής" μαλλιών, 154 είδη ματιών, 154 είδη μύτης και 154 είδη στομάτων. Ορεξη να 'χετε δηλαδή, να τροποποιείτε. Επιπλέον, αν αλλάξετε το όνομα κάθε παίκτη, θα δείτε αυτό που θα δώσετε να αναγράφεται στη φανέλα του. Φυσικά, ελεύθερη είναι και η επιλογή του αριθμού φανέλας.

Σχετικά με τις δυνατότητες κάθε παίκτη τώρα, αυτές είναι: Fitness (φυσική κατάσταση), Speed (ταχύτητα), Shooting (ικανότητα στα σουτ), Passing (ικανότητα στις πάσες), Strength (δύναμη), Keeper Skill (ικανότητα τερματοφύλακα), Keeper position (τοποθετήσεις τερματοφύλακα) και Keeper Aggression (επιθετικότητα τερματοφύλακα). Οι ικανότητες αυτές απεικονίζονται με μία αριθμητική κλίμακα από το 1-6 (όπου 1 το χαμηλότερο και 6 το υψηλότερο). Προσοχή, όμως, γιατί για κάθε παίκτη υπάρχει συγκεκριμένο άθροισμα στους αριθμούς των ικανοτήτων του. Φροντίστε, λοιπόν, να επικεντρώσετε την προσοχή σας σε τομείς που είναι απαραίτητοι σε κάθε παίκτη σε σχέση πάντα με τη θέση όπου αυτός αγωνίζεται. Ως απλό παράδειγμα να αναφέρω πως οι ικανότητες που αφορούν στους τερματοφύλακες είναι τελείως άχρηστες στους υπόλοιπους παίκτες, ενώ αντίθετα οι "φύλακες-άγγελοι" σας δεν τρέχει τίποτα αν έχουν πολύ χαμηλό passing και shooting. Τα υπόλοιπα μπορείτε να τα βρείτε μόνοι σας, ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας σας.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ - ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Τα συστήματα που θα βρείτε στο παιχνίδι είναι αρκετά και μπορούν να υποστούν αρκετές τροποποιήσεις. Μπορεί εξαρχής να δίνουν την εντύπωση πως είναι αρκετά περιορισμένα, αλλά με τη δυνατότητα που μας δίνεται να αλλάζουμε τη διάταξη κάθε γραμμής, η εντύπωση αυτή χάνεται. Ετσι, με απλές κινήσεις μπορούμε να μετατρέψουμε ένα 3-4-3 σε 3-4-1-2, ένα 4-4-2 σε 4-3-1-2 και πολλά ακόμα. Οι υπόλοιπες επιλογές, το αν θα παίζετε δηλαδή με αντεπιθέσεις, συντηρητικά, αν θα αμύνεστε με ζώνη ή με ατομικά μαρκαρίσματα, είναι κατά βάση ίδιες. Το τελευταίο βέβαια εξαρτάται και από το πόσο γρήγοροι ή όχι είναι οι παίκτες σας. Δεν είναι δυνατόν να θέλεις να παίξεις ζώνη, με παίκτες που διαθέτουν ταχύτητα... σαλιγκαριού! Προσωπική επιλογή μου αποτελεί το 3-4-3, με τον ένα επιθετικό πιο πίσω από τους άλλους 2 - ουσιαστικά ένα 3-4-1-2. Πρόκειται για ένα σύστημα που ήθελε να εφαρμόσει -ανεπιτυχώς- κάποιος κ. Μπαϊγκόν, και παραλίγο να μας διαλύσει την ομάδα. Αν δεν παίζεις με τους κατάλληλους παίκτες στις κατάλληλες θέσεις, τότε μην περιμένεις αποτέλεσμα. Πάντως, όσοι είστε νέοι στο χώρο, μη δοκιμάσετε να παίξετε με λιγότερους από 4 αμυντικούς, ιδιαίτερα εάν δεν έχετε δυνατή ομάδα. Αλλά και δυνατή να έχετε, μάλλον θα τα βρείτε σκούρα.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εκτός από τη διοργάνωση (ξεκινάει από τα προκριματικά), μπορείτε ακόμη να παίξετε και υπό άλλες "συνθήκες". Πιο συγκεκριμένα έχετε τις ακόλουθες επιλογές:

Φιλικό: Επιλέγετε δύο ομάδες και παίζετε ένα φιλικό παιχνίδι.

Euro2000: Το είπαμε παραπάνω.

Challenge: Με αυτή την επιλογή μπορείτε να οργανώσετε ένα μίνι τουρνουά, με 8 ομάδες της αρέσκειας σας. Οι αγώνες όλοι είναι knock-out.



Δείγμα από τα εντυπωσιακά replay του παιχνιδιού.



Ο πιο ακριβοπληρωμένος αμυντικός του κόσμου δέχεται το "βραβείο" του.

Golden Goal: Εδώ είναι σχεδόν το ίδιο με το φιλικό, μόνο που θέτετε ένα όριο στο πόσα γκολ πρέπει να επιτύχει μία ομάδα για να κερδίσει το παιχνίδι.

Skill Drill: Αναφέρεται σε άλλο σημείο του άρθρου.

Επιπρόσθετα, όταν αποφασίσετε ποια ομάδα θα αναλάβετε, μπορείτε πριν από κάποιον αγώνα να κάνετε προπόνηση, είτε με τη μορφή προπονητικού διπλού είτε με εξάσκηση επάνω σε στημένες φάσεις. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο στο οικογενειακό διπλό είναι πως έχετε τη δυνατότητα να "διατάξετε" τους αναπληρωματικούς σας να ακολουθήσουν το ίδιο αγωνιστικό στυλ με αυτό των προσεχών αντιπάλων σας.

TA CLASSICS TOY EURO 2000

Ενα επιπλέον χαρακτηριστικό του Euro 2000 είναι η επιλογή Classics. Τι είναι αυτό; Είναι μία επιλογή που ενεργοποιείται εάν και εφόσον κατακτήσετε το τρόπαιο, και σας επιτρέπει να ξαναζήσετε τις μεγάλες στιγμές των προηγούμενων διοργανώσεων. Ετσι λοιπόν, θα αναλάβετε τη διαχείριση μίας από τις 4 ομάδες που απάρτισαν την τελική 4άδα των διοργανώσεων από το 1960 μέχρι και το 1996. Ας ξαναθυμηθούμε λίγο μαζί ποιες ήταν οι ομάδες αυτές και ποια τα αποτελέσματα των αγώνων τους (σε παρένθεση η χώρα διεξαγωγής τους):

1960 (Γαλλία)

Ημιτελικοί: Γιουγκοσλαβία - Γαλλία 5-4, ΕΣΣΔ - Τσεχοσλοβακία 3-0

Μικρός Τελικός: Τσεχοσλοβακία - Γαλλία 2-0

Μεγάλος Τελικός: ΕΣΣΔ - Γιουγκοσλαβία 2-1

1964 (Ισπανία)

Ημιτελικοί: ΕΣΣΔ - Δανία 3-0, Ισπανία - Ουγγαρία 2-1

Μικρός Τελικός: Ουγγαρία - Δανία 3-1

Μεγάλος Τελικός: Ισπανία - ΕΣΣΔ 2-1

1968 (Ιταλία)

Ημιτελικοί: Ιταλία - ΕΣΣΔ 0-0 (η Ιταλία προκρίθηκε μετά από... στρίψιμο νομίσματος!), Γιουγκοσλαβία - Αγγλία 1-0

Μικρός Τελικός: Αγγλία - ΕΣΣΔ 2-0

Μεγάλος Τελικός: Ιταλία - Γιουγκοσλαβία 1-1, 2-0 (στον επαναληπτικό)

1972 (Βέλγιο)

Ημιτελικοί: Γερμανία - Βέλγιο 2-1, ΕΣΣΔ - Ουγγαρία 1-0

Μικρός Τελικός: Βέλγιο - Ουγγαρία 1-0

Μεγάλος Τελικός: Γερμανία - ΕΣΣΔ 3-0

1976 (Γιουγκοσλαβία)

Ημιτελικοί: Τσεχοσλοβακία - Ολλανδία 3-1, Γερμανία - Γιουγκοσλαβία 4-2

Μικρός Τελικός: Ολλανδία - Γιουγκοσλαβία 3-2

Μεγάλος Τελικός: Τσεχοσλοβακία - Γερμανία 2-2 (5-3 στα πέναλτι)

1980 (Ιταλία)

Ημιτελικοί: Εκείνη τη χρονιά οι ομάδες προκρίθηκαν με βάση τη βαθμολογία τους (ο πρώτος από τον καθένα εκ των δύο ομίλων που σχηματίστηκαν).

Μικρός Τελικός: Τσεχοσλοβακία - Ιταλία 1-1 (9-8 στα πέναλτι)

Μεγάλος Τελικός: Γερμανία - Βέλγιο 2-1



Ιδού τι απέγινε ο άλλοτε ηγέτης των Κούρδων. Αυτό θα πει πλύση εγκεφάλου.

1984 (Γαλλία)

Ημιτελικοί: Γαλλία - Πορτογαλία 3-2, Ισπανία - Δανία 1-1 (5-4 στα πέναλτι)

Μεγάλος Τελικός: Γαλλία - Ισπανία 2-0

1988 (Γερμανία)

Ημιτελικοί: Ολλανδία - Γερμανία 2-1, ΕΣΣΔ - Ιταλία 2-0

Μεγάλος Τελικός: Ολλανδία - ΕΣΣΔ 2-0

1992 (Σουηδία)

Ημιτελικοί: Γερμανία - Σουηδία 3-2, Δανία - Ολλανδία 2-2 (5-4 στα πέναλτι)

Μεγάλος Τελικός: Δανία - Γερμανία 2-0


Το πνεύμα του fair play είναι διάχυτο στο παιχνίδι.

1996 (Αγγλία)

Ημιτελικοί: Γερμανία - Αγγλία 1-1 (6-5 στα πέναλτι), Τσεχία - Γαλλία 0-0 (6-5 στα πέναλτι)

Μεγάλος Τελικός: Γερμανία - Τσεχία 2-1

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Συμπερασματικά το Euro 2000 είναι μία βελτιωμένη έκδοση του FIFA 2000, αλλά σαφώς πιο περιορισμένο, αφού αναφέρεται σε μία και μόνο διοργάνωση. Αν και τα classics αυξάνουν κάπως τη διάρκεια του ενδιαφέροντος για το παιχνίδι, δεν νομίζω πως θα ασχοληθείτε και πολλές ώρες μαζί του (μεταξύ μας, ασχολήθηκε κανείς από εσάς με το World Cup 98 πάνω από 2-3 μήνες;). Μάλλον θα ξαναγυρίζετε γρήγορα στο FIFA 2000 (ειδικά ύστερα από μία έκπληξη που σας περιμένει σχετικά με αυτό, στο επόμενο τεύχος). Πάντως, αν είστε φανατικός ποδοσφαιρόφιλος, αξίζει μία θέση στη... CD-οθήκη σας. Ετσι, για να θυμάστε έπειτα από καιρό τη φετινή διοργάνωση. Μπορώ να πω πως το Euro 2000 αποτελεί απλώς το μεταβατικό στάδιο από το FIFA 2000 στο αντίστοιχο του 2001, αν και σε αυτό περιμένουμε πολλές αλλαγές. Νεότερα σύντομα από τη... συχνότητα των "PC Games".

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
GAMEPLAY	92
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	85
ΑΝΤΟΧΗ	70

88



Πολύ καλό παιχνίδι, αλλά δεν αναμένεται να μας απασχολήσει για πάρα πολύ καιρό.

THE 4TH COMING
VERSION 1.10

Οκτώ μήνες χρειάστηκαν για να "ωριμάσει" το T4C. Μετά τη νέα έκδοση που μας παρέδωσε η Vircom, δημιουργός του T4C, το παιχνίδι έχει αλλάξει/βελτιωθεί άρδην! Δεν πίστευα στα μάτια μου όταν μπήκα στον Server για να δοκιμάσω την 1.1. Σε αυτήν τη μικρή παρουσίαση της νέας έκδοσης θα αποφύγω να δώσω βαθμολογία. Μόνο ένα μεγάλο μπράβο στη Vircom. Προχωρώ αμέσως σε μία επί τροχάδην ανάλυση των νέων δυνατοτήτων παιχνιδιού, διότι ο χώρος είναι περιορισμένος.

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com



Οι βελτιώσεις που έφερε η νέα έκδοση του T4C αφορούν στο χειρισμό και τη διευκόλυνση του χρήστη. Δεν μπορώ να πω ότι είναι ιδιαίτερα περίπλοκος ο νέος χειρισμός του T4C, αλλά έχει μπερδέψει ουκ ολίγα άτομα και ιδίως τους παλιούς χρήστες, οι οποίοι είχαν συνηθίσει στον παλιό, πολύ πιο απλό και λιτό χειρισμό του. Προτού αρχίσω την ανάλυση, να τονίσω ότι σε όλα τα μενού του παιχνιδιού, εάν κάνετε δεξί κλικ στα εικονίδια, θα πάρετε πληροφορίες για το τι κάνει κάθε κουμπί. Και ξεκινάμε....

MACROS

Επιτέλους, λύθηκαν τα χέρια όλων των μάγων και όχι μόνο! Πλέον μπορείτε να αναθέσετε σε πλήκτρα ενέργειες, για τις οποίες παλαιότερα χρειαζόταν να ανοίξετε μενού και να τις εκτελέσετε μεμονωμένα. Οι ενέργειες που μπορείτε να αναθέσετε στα πλήκτρα αυτά είναι οι εξής: χρήση ενός αντικειμένου του inventory, cast κάποιου συγκεκριμένου spell και, τέλος, χρήση μίας skill που έχει ο χαρακτήρας. Ορίζετε λοιπόν ποιο κουμπί θα κάνει τι και πλέον η ζωή είναι γεμάτη ευκολίες.

Για να αναθέσετε skill σε Macro από το Character Sheet, κάνετε κλικ στη skill και μετά πάνω δεξιά στο κουμπί Macro. Το ίδιο ισχύει και για τα spells: κλικ το spell και μετά Macros, ενώ για τα items πηγαίνετε στο inventory και κάνετε drag το item που θέλετε (π.χ. Elixir of Mana) στο κουμπί Macro. Τώρα πηγαίνετε στο μενού των Macros (με Ctrl+M) και αναθέτετε σε κάθε Macro που έχετε βάλει και ένα κουμπί ή συνδυασμό κουμπιών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα F# (F2, F3 κ.λπ.), εκτός του F1 και F9, ή να βάλετε κάποιον συνδυασμό πλήκτρων (π.χ. Ctrl και κάποιο άλλο πλήκτρο). Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός στο πόσα Macros μπορείτε να αναθέσετε σε κουμπιά! Εξ από αυτά μπορείτε να τα τοποθετήσετε σε γρήγορες icon θέσεις, οι οποίες θα εμφανίζονται καθώς θα παίζετε το παιχνίδι, αν, αφού τα αναθέσετε, κάνετε minimize το παράθυρο των Macros. Ουφ, τα είπα:) Ας πάμε τώρα σε κάτι πιο απλό.

GROUPING

Ιδού ακόμη μία καινοτομία που εισήγαγε η Vircom στο T4C! Λοιπόν, ανοίγοντας το μενού Vircom, η μόνη επιλογή που έχετε είναι να κάνετε Invite έναν συμπαίκτη στην ομάδα σας. Κάνετε λοιπόν κλικ στο Invite και μετά καλείστε να κάνετε κλικ στο άτομο που θα ζητήσετε να έρθει στην ομάδα σας, το οποίο όμως πρέπει να είναι μέσα στην ίδια Game Screen. Αμέσως θα εμφανιστεί στο άλλο άτομο ένα παραθυράκι, το οποίο θα το ενημερώνει ότι ο τάδε τον προσκαλεί στο Group του (υποθέτουμε ότι δέχεται). Τώρα οι δύο αυτοί παίκτες, για όσο χρονικό διάστημα θα είναι on-line, θα μοιράζονται ανάλογα με τα levels τους τα XP από τα τέρατα που θα σκοτώνουν (όχι απαραίτητα μαζί). Δηλαδή, εάν γίνει Group ένας χαρακτήρας level 1 και ένας 200, τα XP δεν θα μοιράζονται ισάριθμα και στους δύο για κάθε kill, στο συγκεκριμένο παράδειγμα δε ο χαρακτήρας level 1 δεν θα πάρει ούτε ένα XP :), λόγω της τεράστιας διαφοράς σε levels από τον άλλον.



Στο Group, φυσικά, μπορούν να συμμετάσχουν όσα άτομα θέλει να προσκαλέσει ο δημιουργός του (αν δεχτούν φυσικά). Ετσι, όλοι μαζί θα είναι μία χαρούμενη παρέα και θα μοιράζονται τα XP. Σε αυτό το σημείο να επισημάνω ότι ένα άτομο δεν μπορεί να συμμετέχει σε δύο ή περισσότερα Groups. Τέλος, υπάρχει επιλογή μόνο για το δημιουργό του Group, η οποία ελέγχει αν θα γίνεται μοιρασιά των Golds ή όχι. Αν υποθέσουμε ότι απενεργοποιήσει την εντολή "Split", τότε όλα τα λεφτά από τα kills των συμπαικτών του θα τα παίρνει μόνο εκείνος.

CHAT CENTER

Εδώ τα πράγματα είναι λίγο πιο περί-

ΕΤΑΙΡΙΑ
VIRCOM
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Επεξεργαστής Pentium 150MHz, κάρτα γραφικών SVGA (DirectX) συμβατή, 150MB χώρος στο σκληρό δίσκο, Windows 95/98/NT

πλοκα και οι χρήσεις Chat Center πάρα πολλές! Καταρχήν, να τονίσω ότι μπαίνοντας στο T4C υπάρχει ένα μόνιμο channel, στο οποίο συμμετέχουν και συνομιλούν όλοι οι παίκτες, το Main. Μπορεί κάποιος χρήστης να δημιουργήσει ένα νέο channel ή να συμμετέχει σε ένα ήδη υπάρχον (δημιουργημένο από κάποιον άλλο παίκτη), αφού ενημερωθεί για το όνομά του και μάθει τον κωδικό του channel (αν έχουν βάλει). Κάθε channel στο οποίο συμμετέχετε και μπορείτε να συνομιλήσετε προστίθεται στη λίστα. Δεξιά από το όνομα κάθε channel υπάρχει μία μπαλίτσα, η οποία έχει ως default το πράσινο χρώμα, που σημαίνει ότι μπορείτε να "μιλάτε" και να "ακούτε" σε αυτό το channel. Εάν κάνετε ένα κλικ σε αυτήν, θα πάρει κόκκινο χρώμα, το οποίο δηλώνει ότι δεν θα δέχεστε ή θα στέλνετε μηνύματα στο συγκεκριμένο channel. Κάνοντας κλικ το όνομα του channel, θα δείτε ότι αλλάζει χρώμα, έτσι όλα τα μηνύματα από το συγκεκριμένο channel θα εμφανίζονται στο χρώμα που επιλέξατε (πολύ χρήσιμο για να ξεχωρίζετε εύκολα από πού σας στέλνουν μήνυμα).

Δίπλα από το Channel Listing βρίσκεται μία λίστα με τους παίκτες που βρίσκονται on-line τη συγκεκριμένη στιγμή. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παίκτη κάτω το μπλε βελάκι που υπάρχει, θα γίνει ένα περιστέρι (pages) και δίπλα του θα αναγράφεται το όνομα του χρήστη και το μήνυμα που θα στείλετε στον παίκτη της επιλογής σας. Μπορείτε να κρατήσετε το icon του περιστεριού και να πληκτρολογήσετε άλλον παίκτη στον οποίον μπορείτε να κάνετε Page. Κάνοντας κλικ στο περιστέρι, θα αλλάξει πάλι σε μπλε βελάκι (είναι το default) ή σε προσωπάκια, κάτι που σημαίνει πως ό,τι γράφετε, θα βγαίνει ως μήνυμα σε όλα τα ενεργοποιημένα channels στα οποία συμμετέχετε. Τέλος, υπάρχει επιλογή να προσθέσετε μερικά "ενοχλητικά" άτομα στην Ignore List, ούτως ώστε οποιοδήποτε μήνυμα σας στέλνουν να μην το δέχεστε. Καλό, εεε; Και όπως είχε πει και ο Killer-Knight στο forum: "Απανταχού πρίχτες, ετοιμαστείτε, έρχεται η Ignore List". Θυμίστε μου να τον μαλώσω όταν τον δω ;)

SPELLBOOK & SPELLS

Αν και το μεγαλύτερο δώρο όσον αφορά στη χρήση των spells ήταν τα Macros, υπάρχουν και άλλες βελτιώσεις, οι οποίες δεν πέρασαν απαρατήρητες. Καταρχήν, το Spellbook επανασχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου, με νέα γραφικά και τα spells χωρισμένα σε έξι κατηγορίες/σχολές, στις οποίες μπορείτε να μεταφερθείτε απευθείας, μια και βρίσκονται ως σελιδοδείκτες κάτω από το Spellbook. Κάνοντας κλικ στην άνω αριστερά άκρη της σελίδας ή άνω δεξιά, γυρνάτε μία σελίδα πίσω ή μία σελίδα μπροστά. Σε κάθε σελίδα αναγράφονται δύο spells (οπότε ανοίγοντας το Spellbook θα βλέπετε τέσσερα spells). Κάθε spell έχει δικό του icon, το όνομά του, τη σχολή στην οποία ανήκει, διάρκεια (duration ελληνιστί) και, τέλος, κόστος σε mana και level.

Κάθε φορά που κάνετε ένα spell το οποίο έχει Duration, όπως Protection, Barrier, Light, εμφανίζεται πάνω δεξιά στην οθόνη σας το icon του spell με μία κάθετη κίτρινη μπάρα δίπλα, η οποία αδειάζει όσο περνάει ο χρόνος και τελειώνει η επιρροή του spell! Όταν πια αρχίζει να αναβοσβήνει, σημαίνει ότι



Πάνω δεξιά βλέπετε πόση διάρκεια έχει απομείνει για τα spells (Major Combat Sense, Barrier και Protection).

κοντεύει να τελειώσει και εσείς μπορείτε, κάνοντάς του διπλό κλικ, να το castάρετε ξανά. Κάνοντας δεξί κλικ σε icon spell, το οποίο έχετε κάνει cast, μπορείτε να πληροφορηθείτε τον ακριβή χρόνο που σας απομένει προτού τελειώσει η διάρκεια του spell. Εδώ να σημειώσω ότι, εάν κάνετε Quit και έχετε αφήσει spell με Duration στο χαρακτήρα σας (π.χ. απομένουν 3 λεπτά προτού τελειώσει το Light), όταν ξαναμπείτε στο T4C το Duration του spell θα συνεχίσει από εκεί που το είχατε αφήσει. Α, ρε Vircom, είσαι μεγάλη, πολύ μεγάλη!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

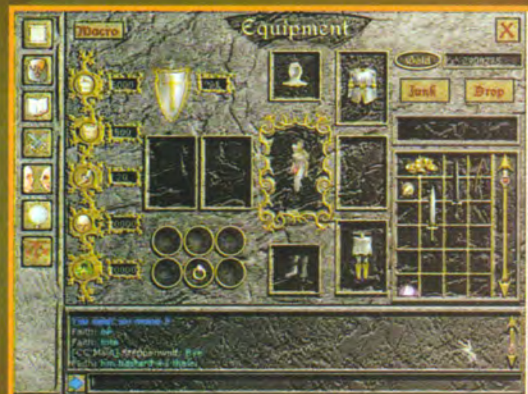
Θα ήθελα να αναφερθώ σε μερικές ακόμα βελτιώσεις που έχουν γίνει στο παιχνίδι. Καταρχήν, έχουν προστεθεί μερικές ακόμα νέες γεωγραφικές περιοχές στα δύο νησιά, οι οποίες στην κατασκευή μοιάζουν με το Stonehedge: μία πάνω



Το μενού των Macros.

από τον Mage Tower της LightHaven, μία βορειοδυτικά της Windhowl, μία στη Silversky και, τέλος, μία κοντά στον Zhakar στη Raven Dust. Αυτά τουλάχιστον ανακαλύφθηκαν μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές. Επίσης, μπορείτε να καταστρέφετε αντικείμενα του inventory σας, αφού τα κάνετε drag στο κουμπί Junk. Για να δω τι άλλο έχουμε και ξέχασα να αναφέρω... μούμπλε μούμπλε... α, ναι, θυμήθηκα: Μπορείτε να κρατάτε LOG σε ένα αρχείο txt όλων των διαλόγων που κάνετε μέσα στο παιχνίδι, είτε με συμπαίκτες σας είτε με τους NPCs.

Αυτά ήταν τα καλούδια που μας έφερε η έκδοση 1.1. Δυστυχώς, εξαιτίας του περιορισμένου χώρου, δεν μπόρεσα να καλύψω και αναλύσω όλες τις πτυχές των νέων δυνατοτήτων της νέας έκδοσης, οπότε τυχόν απορίες σας, ευχαρίστως θα τις απαντήσω είτε μέσω mail είτε in game. Όσοι από εσάς δεν έχετε δοκιμάσει το T4C, σας συνιστώ να το κάνετε. Εξάλλου δεν είναι ανάγκη να πληρώσετε συνδρομή, αφού υπάρχει μία εβδομάδα δωρεάν δοκιμής. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στο site μας www.t4c.gr. Τα λέμε μέσα ;). PC



Δείγμα από το inventory.

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Η Interplay, όπως γνωρίζετε οι περισσότεροι από εσάς, αποτελεί μία εταιρία-σταθμό στη σύγχρονη gaming community, καθώς η προσφορά της στη δημιουργία κυρίως adventure/RPGs είναι ανεκτίμητη. Τελευταία, σε μία προσπάθειά της να κερδίσει ένα σημαντικό κομμάτι του αγοραστικού κοινού που προτιμά παιχνίδια κατηγοριών διαφορετικών από τα RPGs, προβάλλει νέους τίτλους μέσω του site της αλλά και μέσω των προθηκών των καταστημάτων. Το Invictus: In The Shadow of Olympus είναι ένας από αυτούς τους τίτλους. Πρόκειται για ένα real time strategy game, το οποίο, βασισμένο κυρίως στο σενάριό του καθώς και στα πρωτοποριακά -σύμφωνα με την Interplay- γραφικά του, φιλοδοξεί να κερδίσει επάξια μία θέση στη συλλογή μας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 64MB RAM (συνιστάμε 128), Windows 95/98 με DirectX 6.0 και άνω, 4x CD-ROM drive

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com



Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση του παιχνιδιού, θεωρώ σκόπιμο να αναφέρω ορισμένα γεγονότα που αφορούν στις απαιτήσεις του Invictus, καθώς και -γενικότερα- σε εκείνες των παιχνιδιών της σημερινής εποχής. Φαίνεται, λοιπόν, ότι οι εταιρίες παραγωγής software έχουν βαλθεί να μας τρελάνουν, αφού τα προϊόντα τους πλέον μόνο να ξεπουληθούμε δεν ζητάνε προκειμένου να τρέξουν! Στην ίδια λογική κινείται δυστυχώς και το Invictus, το οποίο, παρ' όλο που θεωρητικά απαιτεί υπολογιστή στα 300MHz με 64MB RAM, στην ουσία μάλλον μας κοροϊδεύει, αφού οποιοσδήποτε προσπαθήσει να το τρέξει σε σύστημα με την προαναφερθείσα σύνθεση θα περάσει τα μαρτύρια του Προμηθέα, ενώ το ίδιο το παιχνίδι θα αγκομαχάει... Έτρεξα τον τίτλο στον υπολογιστή του σπιτιού μου, έναν Celeron 433 με 64MB RAM και, ενώ το σύστημά μου ξεπερνούσε κατά πολύ τις ελάχιστες απαιτήσεις, το swapping του δίσκου κατά τη διάρκεια μίας αποστολής (ή ακόμα και στο φόρτωμα) ήταν ανυπόφορο. Έλα, όμως, που κατά διαβολική σύμπτωση τη χρονική στιγμή που ανέλαβα το review έτυχε να κάνω και αναβάθμιση μνήμης στα 128MB... Ε, λοιπόν, ω του θαύματος, μετά την προσθήκη της έξτρα μνήμης το swapping εξαφανίστηκε! Βέβαια, αν κάτι με ενόχλησε περισσότερο δεν ήταν τόσο οι τσιμπημένες (έως δαγκωμένες) απαιτήσεις του παιχνιδιού όσο το γεγονός ότι το ίδιο το game δεν δικαιολογεί τέτοιο βαρύ hardware. Επειδή όμως τράβηξα μακριά το θέμα, θα περάσω ευθύς αμέσως στην παρουσίαση του παιχνιδιού.


Ανεβαίνοντας μια απότομη πλαγιά.


Αν αυτό λέγεται ρεαλιστικός σχεδιασμός πόλης, εγώ είμαι Κινέζος!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Invictus είναι παρμένο εξ ολοκλήρου από την ελληνική μυθολογία και -χωρίς να θέλω να φανώ υπερβολικός- είναι αρκετά αξιόλογο, χωρίς τις γνωστές αμερικανικές αλλοιώσεις που ως γνωστόν χαρακτηρίζουν συχνά τέτοιου είδους παιχνίδια. Σε μια εποχή, λοιπόν, ξεχασμένη από το χρόνο, αρκετές χιλιάδες χρόνια πριν, οι άνθρωποι έκαναν τα πρώτα βήματά τους στον κόσμο, πάντα υπό την αυστηρή καθοδήγηση των θεών, οι οποίοι στην ουσία καθόριζαν τον τρόπο ζωής τους. Καθώς όμως ο καιρός περνούσε, κατόρθωσαν



Η special attack του Ηρακλή.



Σώζοντας το χωριό από έναν επιδρομέα Hun.

να αναπτύξουν έναν σπουδαίο πολιτισμό, να κατασκευάσουν όπλα και επιβλητικά οικοδομήματα και να αναδείξουν γενναίους πολεμιστές και ήρωες. Δεν ήταν μακριά η ώρα εκείνη που οι άνθρωποι θα τολμούσαν να προκαλέσουν τους ίδιους τους θεούς, ώστε να ξεκαθαριστεί μια και καλή το ποιος θα κυριαρχούσε στη Γη.

Από την άλλη μεριά, ο Ποσειδώνας, ο τρομερός θεός της θάλασσας, εξοργισμένος από τη συμπεριφορά των θνητών, εξαπέλυσε τα στοιχεία της φύσης εναντίον τους, καταστρέφοντας πόλεις και σκοτώνοντας πολλούς αθώους. Από τους θεούς μονάχα η Αθηνά υποστήριξε τους θνητούς και, βλέποντας ότι δεν είναι δυνατόν να νικήσουν μόνοι τους τις δυνάμεις του Ποσειδώνα, πρότεινε στον τελευταίο μία συμφωνία: Αν μπορούσε να βρει έναν champion ανάμεσα στους θνητούς, ο οποίος να νικούσε τον ίδιο και το στρατό του, τότε ο Ποσειδώνας θα υποχωρούσε και θα επέτρεπε στους θνητούς να συνεχίσουν να ζουν. Αν πάλι αυτός ο υπέρμαχος των ανθρώπων πέθαινε, ο Ποσειδώνας θα ήταν ελεύθερος να κάνει ό,τι θέλει με την ανθρωπότητα. Ακούγοντας την πρόταση της Αθηνάς ο Ποσειδώνας βιάστηκε να συμφωνήσει, καθώς ήταν σίγουρος ότι κανένας θνητός δεν θα ήταν σε θέση να νικήσει τον ίδιο και τις τρομερές ορδές του. Είχε όμως δίκιο; Την απάντηση, φυσικά, θα δώσετε εσείς καθώς, όπως ίσως υποψιαστήκατε, θα κληθείτε να αναλάβετε τη θέση του champion των θνητών σε έναν αγώνα εναντίον του Ποσειδώνα μέχρις εσχάτων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η ίδια η Interplay, προτού ακόμα κυκλοφορήσει το Invictus στην αγορά, υποστήριζε ότι το παιχνίδι θα έχει μία επαναστατική μηχανή γραφικών. Δεν γνωρίζω, βέβαια, κατά πόσο πιστεύει ότι πέτυχε το σκοπό της, αλλά προσωπικά δεν είδα τίποτα το επαναστατικό στα γραφικά του Invictus. Καταρχήν, η εισαγωγή του δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα καλοστημένο slide show με μερικά fog effects. Animation δεν υπάρχει πουθενά, γεγονός το οποίο ισχύει γενικότερα για όλες τις cutscenes που ακολουθούν το ίδιο μοτίβο. Σίγουρα, όμως, εν έτει 2000 μία τέτοια παρουσίαση δεν είναι η καλύτερη δυνατή, τη στιγμή που εδώ και χρόνια έχει κυκλοφορήσει ένα Starcraft με cutscenes κινηματογραφικής ποιότητας.



Εδώ τα γραφικά είναι λίγο χοντροκομμένα ή μήπως είναι η ιδέα μου;

Περνώντας στα γραφικά του battlefield, στο campaign του παιχνιδιού, θα παρατηρήσουμε όμορφα backgrounds μεσαιωνικού χαρακτήρα, τα οποία, αν και έχει καταβληθεί φιλότιμη προσπάθεια να σχεδιαστούν όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερα, εντούτοις σε ορισμένα σημεία τους παρουσιάζονται αρκετά χοντροκομμένα αμαυρώνοντας την πρώτη πολύ καλή εντύπωση. Αναφέρουμε στο σημείο αυτό ότι το battlefield, αν και η Interplay θέλει να το παρουσιάσει ως 3D based, στην ουσία είναι ένα κράμα 3D και 2D. Αυτό σημαίνει ότι ναι μεν θα δείτε τα units σας να ανεβαίνουν λόφους και πλαγιές με χαρακτηριστική δυσκολία (λόγω της διαμόρφωσης του εδάφους, όπως είναι λογικό άλλωστε), πλην όμως αυτό το οποίο στην ουσία αλλάζει είναι το zoom στο sprite του unit σας και όχι το background αυτό καθ' εαυτό. Η ίδια εικόνα παρατηρείται και στο animation των unit σας που αρκετές φορές είναι τρομερά χοντροειδές (ακόμα και στο ελάχιστο zoom από το battlefield) - συχνά, μάλιστα, φαίνονται έως και τα pixels να "παίζουν". Με λίγες λέξεις, τα γραφικά του Invictus δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει, χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι είναι άσχημα.

Οσον αφορά στον τομέα του ήχου, θα συναντήσουμε τα κλασικά ηχητικά εφέ των μαχών, όπως ήχους σπαθιών και τόξων, φωνές πόνου και πολεμικές κραυγές, το δε speech των units κινείται στα επίπεδα που μας έχουν συνηθίσει ανάλογες παραγωγές. Οφείλω εδώ να σημειώσω ότι σε ορισμένα σημεία οι ατάκες των ηρώων που ελέγχετε είναι πολύ αμερικανικές και κάθε άλλο παρά γέλιο προκαλούν:).

Η μουσική του Invictus ακολουθεί τον επικό χαρακτήρα της αποστολής σας



Σώζοντας τις Gorgons από τους επιδρομείς.

και σίγουρα συμβάλλει στην ενίσχυση της ηρωικής ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Βέβαια, το γεγονός ότι επαναλαμβάνεται συχνά ενδέχεται να σας κουράσει. Παρ' όλα αυτά, δεν παύει να συγκαταλέγεται στα θετικά του τίτλου.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός γίνεται σχεδόν εξ ολοκλήρου με τη βοήθεια του mouse, ενώ συμπληρωματικά υπάρχουν ορισμένα πλήκτρα που ελέγχουν τα formations, rotation - zoom battlefield και ενδέχεται να σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τμήματα, εκ των οποίων το main window αποτελεί το πεδίο της μάχης, ενώ στο κάτω μέρος της εμφανίζονται πληροφορίες για το στρατό και τα units σας. Συγκεκριμένα, το κάτω τμήμα χωρίζεται σε τρία επιμέρους κομμάτια, εκ των οποίων στο αριστερό μπορείτε να δείτε τους ήρωες (heroes) που έχετε επιλέξει, το inventory αυτών, καθώς και τις ομάδες στις οποίες έχετε χωρίσει το στρατό σας (αν έχετε κάνει κάτι τέτοιο). Στο μεσαίο κομμάτι μπορείτε κάθε φορά να έχετε μία αναλυτική περιγραφή του επιλεγμένου unit σας, η οποία περιλαμβάνει όνομα, τύπο (π.χ. Charger, Flanker κ.λπ.), hit points, damage κ.ο.κ., ενώ στο τρίτο και δεξιότερο κομμάτι υπάρχει ο minimap και οι εντολές χειρισμού του στρατού σας. Σε αυτό το σημείο δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα Bravery και Aggression, τα οποία καθορίζουν τη συμπεριφορά ενός unit ή μίας ομάδας από units, ανάλογα με τις εντολές που επιθυμείτε να δώσετε. Σε αυτά, όμως, θα αναφερθούμε αναλυτικά στη συνέχεια.

Η κίνηση των units σας επιτυγχάνεται μέσω του mouse. Απλώς επιλέξτε ένα unit ή μία ομάδα από units με τη γνωστή διαδικασία drag'n'drop και με το αριστερό πλήκτρο κάνετε κλικ στο σημείο στο οποίο θέλετε να μετακινηθούν (είτε αυτό βρίσκεται στο battlefield είτε στον minimap). Αντίστοιχα, με το δεξί πλήκτρο του mouse μπορείτε να κάνετε deselect μία ομάδα από units. Για να επιτεθείτε σε εχθρό/εχθρούς απλώς τοποθετήστε το δείκτη του mouse πάνω τους (θα αλλάξει το σχήμα του σε σπαθί) και κάνετε επίσης αριστερό κλικ. Βοηθητικά μπορείτε να χρησιμοποιείτε το συνδυασμό πλήκτρων Ctrl+0-9 για να κάνετε assign μία ομάδα σε ένα αριθμητικό πλήκτρο από το 0-9 αντίστοιχα (όπως ακριβώς και στο Tiberian Sun). Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα L, V, B και F για να καθορίσετε το σχηματισμό (formation) του στρατού σας, ενώ με το πλήκτρο C "κεντράρετε" κάθε φορά στο/στα επιλεγμένα units σας. Για να πάρετε μια καλύτερη εικόνα του πεδίου μάχης έχετε στη διάθεσή σας τα πλήκτρα Insert/Page Up, Home/End και +/-, τα οποία επιτελούν τις λειτουργίες Rotation, Tilt και Zoom αντίστοιχα στο πεδίο της μάχης. Τέλος, σε αναλογία με άλλα RTS games, το Invictus παρέχει τη δυνατότητα ορισμού υποτυπωδών waypoints, αρκεί να κρατάτε πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ δίνετε τις εντολές σας με το mouse. Δεν πρέπει να παραλείψω να αναφέρω ότι μέσω των Bravery και Aggression μπορείτε να καθορίσετε αν κάποια units σας θα επιτίθενται αυτόματα, αν θα υποχωρούν σε περίπτωση τραυματισμού ή επίθεσης από αντίπαλα units, καθώς και αν θα αγνοούν εντελώς τον εχθρό. Τέλος, αν στριμωχτείτε σε μία μάχη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως έσχατη λύση το panic button (ένα κόκκινο πλήκτρο στο κάτω μέρος της οθόνης, κάτω από τον minimap), οπότε αυτόματα θα καταφτάσουν τα εφεδρικά σας units (reserves) προς βοήθεια της κύριας δύναμής σας.



Προσοχή, διότι οι Gorgons μπορούν να μετατρέπουν τους στρατιώτες σας σε πέτρα για περιορισμένο χρονικό διάστημα.

Γενικά, ο χειρισμός είναι εμπλουτισμένος με σχεδόν όλα εκείνα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα σύγχρονο RTS και φαίνεται αρκετά απλός στη χρήση του. Γράφω "φαίνεται αρκετά απλός", διότι στην πράξη παρουσιάζει αρκετά προβληματάκια. Πρώτα απ' όλα, ο minimap που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι τρομερά μικρός και ΔΕΝ απεικονίζει ολόκληρο το battlefield παρά μονάχα ένα μικρό μέρος του. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα scrolling (ανάλογα με την περιοχή που βλέπετε στο main window), αλλά, όπως θα διαπιστώσετε, πρόκειται για μια ιδιαίτερα χρονοβόρα λειτουργία και τελικά μάλλον άχρηστη. Ομοίως το main window συχνά δεν σας δίνει το πλέον διαφωτιστικό πλάνο της δράσης, με αποτέλεσμα να αναγκάζεστε να χρησιμοποιείτε τα zoom και rotation. Ομως με αυτό τον τρόπο χάνεται πολύτιμος χρόνος και ο εχθρός χρειάζεται μόνο μερικά δευτερόλεπτα για να διασπάσει πλήρως το στρατό σας. Τέλος, το πιο σημαντικό πρόβλημα είναι το AI των units σας, το οποίο κατά την ταπεινή άποψή μου είναι απαράδεκτο. Ετσι, αν δοκιμάσετε να μετακινήσετε μία ομάδα από units σε ένα μακρινό σημείο του χάρτη, θα τη δείτε σύντομα να διασπάται σε 4-5 κομμάτια και να φθάνει στο επιθυμητό σημείο... με δόσεις και αυτό, φυσικά, αν και εφόσον δεν της έχουν επιτεθεί εχθρικά units, οπότε θα τη νικήσουν άνετα καθώς είναι διασπασμένη. Το συγκεκριμένο πρόβλημα θα το παρατηρήσετε έντονα στους λαβύρινθους του Μινώταυρου και, γενικότερα, σε πίστες με ιδιόμορφη μορφολογία εδάφους και αντικειμένων. Αλλο ένα δείγμα της αυθαιρεσίας των units είναι η μάχη, όπου, παρά τις εντολές που δίνετε μέσω του mouse, τα units σας θα συνυπολογίζουν και τις εντολές από τα Bravery και Aggression, με αποτέλεσμα να γίνει ένας χαμός, αφού δεν είναι λίγες οι φορές που θα κάνουν άλλα αντ' άλλων. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι, ενώ είχα διατάξει έναν ιππέα μου να κάνει attack σε συγκεκριμένο unit, αυτός προτίμησε να κυνηγήσει τρεις τοξότες που του έριχναν από μακριά. Ακόμα, όταν αφαίρεσα από το Aggression τη συγκεκριμένη εντολή, όταν του επιτίθεντο δεν έκανε ΚΑΝ auto-defend. Απλώς καθόταν σε



Εδώ βλέπετε τη Μέδουσα, την οποία μάλιστα πρέπει να προστατέψετε!!!



Η οθόνη που πιστοποιεί την επιτυχία της αποστολής σας.

μια γωνία και τις έτρωγε... Τα συμπεράσματα δικά σας.

CAMPAIGN - UNIT MANAGEMENT - HEROES

Πρέπει να ξεκαθαρίσω ότι το Invictus είναι ένα Real Time Strategy σε στυλ Warhammer, το οποίο δεν περιέχει καθόλου resource management. Απλώς, πριν από κάθε αποστολή, σας δίνεται η δυνατότητα να στρατολογήσετε νέα units στο στρατό σας και να αποφασίσετε ποια από αυτά θα συμμετάσχουν στην επόμενη αποστολή, ποια θα αποτελέσουν τις εφεδρείες κ.λπ. Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, καθώς όσο οι αποστολές θα δυσκολεύουν, θα χρειαστείτε upgrades στα units σας, όσον αφορά στην επιθετική και αμυντική δυνατότητά τους, το damage τους κ.ο.κ. Φροντίστε επίσης να αγοράζετε σχεδόν από όλους τους τύπους units και όσο μπορείτε να μην έχετε τρομερές απώλειες σε κάθε αποστολή, αφού όσα units επιζούν κερδίζουν εμπειρία και επομένως είναι περισσότερο αποτελεσματικά και πολύτιμα για το στράτευμά σας. Μια και ο λόγος για τύπους units, αυτοί είναι οι εξής: Chargers, Flankers, Ranged και Guards. Κάθε τύπος έχει τα δικά του χαρακτηριστικά όσον αφορά στα statistics και, φυσικά, είναι κατάλληλος για διαφορετικές δουλειές.

Σχετικά με τις αποστολές της campaign, αυτές ποικίλλουν από απλά assignments εκκαθάρισης μίας περιοχής από εχθρούς έως και escort missions ή αποστολές με χρονικό όριο. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο γεγονός ότι οι αποστολές ΔΕΝ είναι ισορροπημένες, δηλαδή η δυσκολία τους δεν αυξάνει προοδευτικά, αλλά ποικίλλει ανάλογα με τα objectives σας.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι εκτός από τον κλασικό στρατό σας, υπάρχουν και οι ήρωες (champions), από τους οποίους μπορείτε συνολικά να διαθέτετε 4, εκ των οποίων τους 2 επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού από ένα σύνολο 10 ηρώων της ελληνικής μυθολογίας. Εδώ θα βρείτε γνώριμα ονόματα όπως αυτά του Ηρακλή, του Περσέα και του Ικαρου. Οι ήρωες διαδραματίζουν άκρως σημαντικό ρόλο στο στράτευμά σας, καθώς είναι οι μόνοι που μπορούν να μαζεύουν αντικείμενα που υπάρχουν στην εκάστοτε πίστα ή αφήνουν πίσω τους οι εχθροί (π.χ. μαγικά όπλα, μήλα που κάνουν heal στα units σας, μαγικές ασπίδες, banners και χρήματα) και επίσης διαθέτουν special δυνατότητες ή bonuses (π.χ. το earthquake smash του Ηρακλή, το fire και lightning attack της Ιππολύτης και της Ηλέκτρας αντίστοιχα ή το archery bonus του Ορίωνα). Χρειάζεται, λοιπόν, να επιλέξετε με σύνεση τους ήρωές σας, καθώς από την επιλογή αυτή εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η τακτική που θα ακολουθήσετε στη μάχη. Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι δεν είναι όλα τα units του κόσμου του Invictus εχθρικά. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε συχνά αθώους χωρικούς, που θα σας αναθέσουν sub-quests, ή πλανόδιους εμπόρους, από τους οποίους μπορείτε να αγοράσετε μαγικά όπλα, μήλα κ.λπ., ανάλογα βέβαια και με τα λεφτά που διαθέτετε (λεφτά παίρνετε από τα πτώματα των εχθρών, καθώς και στο τέλος κάθε αποστολής με την επιτυχή ολοκλήρωσή της).

Μολονότι η Campaign του Invictus μου φάνηκε σχετικά μικρή, πρέπει να τονίσω ότι είναι ιδιαίτερα εθιστική, αναλογιζόμενος ότι με κάθε επιτυχημένη αποστολή αποκαλύπτεται και ένα μέρος του σεναρίου. Εξάλλου, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι εμβόλιμες αποστολές, στις οποίες κάνετε recruit έναν νέο ήρωα στους κόλπους του στρατού σας. Δώστε βάση στα objectives, ώστε να μη χάνετε πολύτιμο χρόνο. Σε κάθε περίπτωση -πλην ελαχίστων εξαιρέσεων (υπάρχουν όντως αποστολές που θα σας σπάσουν τα νεύρα)- η δυσκολία του Inictus δεν ξεπερνά το μέτριο. Τούτο δε διότι ο χειρότερος εχθρός σας είναι το κακό σύστημα χειρισμού του παιχνιδιού παρά τα αντίπαλα units. PC



Επιλέγοντας ήρωες για το στρατό σας. Εδώ βλέπετε τον Περσέα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	78

79



Αξιοπρόσεκτη παραγωγή, αλλά σίγουρα όχι κορυφαία.

F1 GRAND prix WORLD

Εκτός από τα αμέτρητα RPGs, 3D actions, strategies, adventures και racing που κατασκευάζονται και κυκλοφορούν κάθε χρόνο στην αγορά, υπάρχουν τίτλοι που ανήκουν σε δική τους, ξεχωριστή κατηγορία. Ενας τέτοιος είναι και το Formula 1 Grand Prix World, ο οποίος αποτελεί τη συνέχεια της (σχεδόν) ομώνυμης σειράς της Microprose.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MMX, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 4MB RAM με 3D επιτάχυνση, 4x CD-ROM drive, 295MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 95/98

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr



Γράφουμε "σχεδόν ομώνυμης", διότι η Microprose είναι η δημιουργός της σειράς Grand Prix Manager (αποτελούμενη από 2 τίτλους), η οποία δεν ασχολείτο με τίποτα άλλο από αυτό με το οποίο καταπιάνεται και το Grand Prix World. Τι είναι αυτό; Μα, φυσικά, ο θαυμαστός μηχανοκίνητος κόσμος της Formula 1 μέσα από τα μάτια του manager της ομάδας.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ...

Δεν ξέρω πόσο συμφωνείτε, όμως πιστεύω ότι έχει καταντήσει κουραστικό το φαινόμενο με τις συνεχείς κυκλοφορίες παιχνιδιών που μοιάζουν μεταξύ τους σαν μια στάλα νερό. Δίνεται η εντύπωση ότι κάθε εταιρία αναλογίζεται αποκλειστικά και μόνο τους επιτυχημένους τίτλους κάθε χρονιάς και πολύ δύσκολα ξεφεύγει από τα πρότυπα που καθιερώνει κατά τη δημιουργία ενός project. "Επιτυχία το Tomb Raider; Θα φτιάξουμε ένα Tomb Raider-clone". "Επιτυχία το Starcraft, το Diablo, το Doom; Δεν έχουμε παρά να φτιάξουμε αντίστοιχα παιχνίδια και να καρπωθούμε σίγουρα κέρδη."

Ευτυχώς, πάντως, υπάρχουν και εξαιρέσεις, οι οποίες βέβαια δεν είναι σώνει και καλά κάτι το τελείως νέο ή το πλέον πρωτότυπο. Απλώς ξεφεύγουν λίγο από αυτή την παγκόσμια τάση αντιγραφής (ή έστω παραδειγματισμού) των μεγάλων επιτυχιών της βιομηχανίας παιχνιδιών. Εννοείται, φυσικά, ότι με τα προαναφερόμενα θίγουμε τις εταιρίες και όχι τα παιχνίδια αυτά καθ' εαυτά...

FORMULA 1 MANAGER - ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΥΤΟ;

Είναι αυτό ακριβώς που διαβάζετε. Ενα παιχνίδι, όπου εσείς αναλαμβάνετε τα ηνία μιας ομάδας της Formula 1 (υπάρχουν όλες οι γνωστές που υπήρ-



Αγώνες κατάταξης σε βροχή. Από τα πιο "περίεργα" σημεία του παιχνιδιού, αφού μπορεί να σταματήσει η βροχή και να στεγνώσει η πίστα και εσείς να μην έχετε δικαίωμα αλλαγών για κάνα δυο γύρους. Αποτέλεσμα; Θα ξεκινήσετε τον αγώνα με τα μονοθέσιά σας στις τελευταίες θέσεις.



Η Ferrari στη θέση που της αρμόζει. Πρώτη στο πρωτάθλημα κατασκευαστών.

χαν στην αρχή της σαιζόν 1999) με σκοπό να τη φτάσετε στην κορυφή (ή να τη διατηρήσετε εκεί). Δεν χρειάζεται να έχετε κάποιο βοηθητικό τιμόνι ή πετάλια, ούτε γρήγορα αντανακλαστικά για να αποφεύγετε τα γραφικά αυτοκίνητα ή να στρίβετε στις εικονικές στροφές. Αυτή είναι δουλειά των πιλότων σας. Εσεις το "μόνο" που έχετε να κάνετε είναι να ασχοληθείτε με τη διαχείριση της ομάδας: πρόσληψη καταρτισμένου προσωπικού, εξασφάλιση οδηγών για τις επόμενες χρονιές, βελτίωση του παρόντος σασί, δοκιμαστικές διαδρομές για βελτίωση του τύπου των καυσίμων, των ελαστικών και της μηχανής, εμπορικές συμφωνίες για την εξασφάλιση χορηγών, εκμετάλλευση των δικαιωμάτων του ονόματος της ομάδας σας και πολλα πολλά αλλα ξεχωριστά ή επιμέρους στοιχεία. Το σίγουρο ειναι, πάντως, ότι το Grand Prix World δεν ειναι για racing game, αφού ο παίκτης ασχολείται κυρίως με το πριν και το μετά κάθε αγώνα και ελάχιστα με τη διάρκειά του.

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΟΥΤΕ ΤΟ MANUAL ΔΕΝ ΣΩΖΕΙ...

...Αφού ο παίκτης που δεν έχει ασχοληθεί ποτέ με τέτοιου είδους παιχνίδια, θα νιώθει αρκετά μπερδεμένος κατά το ξεκίνημά του. Κι αν, τέλος πάντων, βρει κάποια άκρη, σίγουρα θα ξεκινήσει νέο παιχνίδι μόλις τη βρει, αφού η παράλειψη κάποιας ενέργειας μπορεί να οδηγήσει σε μειονεκτική θέση έναντι των αντιπάλων ομάδων ή σε απώλεια κάποιου πιθανού πλεονεκτήματος. Πάντως το interface του παιχνιδιού είναι τέτοιο που μόνο αν "ξέρεις τι κάνεις" μπορείς να αξιοποιήσεις όλες τις επιλογές του. Αφήστε που το manual είναι μεν ογκώδες, όμως δεν καλύπτει όλο το φάσμα των επιλογών στο παιχνίδι. Αντίθετα παρουσιάζει μία εξήγηση σε σχέση περισσότερο με τον πραγματικό κόσμο της Formula 1 και λιγότερο με τη σωστή πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε στο παιχνίδι. Ας δούμε όμως μία μία τις ενέργειες που (πρέπει να) γίνονται πριν από κάθε αγώνα.

Από τη βασική οθόνη του παιχνιδιού μπορείτε να ελέγξετε, να τροποποιήσετε ή και να δώσετε νέες εντολές όσον αφορά στο προσωπικό της ομάδας, το σχεδιασμό και τη βελτίωση του αμαξώματος και των βοηθητικών εξαρτημάτων (driving aids), τις εμπορικές συμφωνίες με τους χορηγούς, τη ρύθμιση του μονοθέσιου και τη συμπεριφορά των οδηγών σε κάθε αγώνα, καθώς και στις οδηγίες, τους κανόνες και τις βαθμολογίες της FIA (Federation Internationale De L' Automobile). Αρχικά θα πρέπει να εξασφαλίσετε την υπογραφή των πιλότων (οδηγών) για την επόμενη χρονιά (υπάρχουν όλοι οι γνωστοί εκτός του Jacques Villeneuve), κάτι που ισχύει και για τους επικεφαλής του σχεδιαστικού, του εμπορικού, του μηχανικού και του μηχανολογικού τμήματος - στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού εκτός των αγώνων θα ασχολείστε περισσότερο με το επόμενο παρά με το τρέχον έτος. Επειδή όμως οι όροι που προτείνετε μπορεί να μη βρίσκουν σύμφωνα τα εν λόγω πρόσωπα, οι διαπραγματεύσεις μπορεί να συνεχιστούν και μετά τον εκάστοτε αγώνα, ενώ υπάρχει πιθανότητα να υπογράψουν σε άλλη εταιρία, οπότε κλάψ' τα ...(προσθέστε και το όνομα που θέλετε). Βέβαια, υπάρχει και το save/load, που πιθανώς να χρησιμοποιείται περισσότερο από κάθε άλλο παιχνίδι, αφού ειναι περιορισμένος ο αριθμός των ικανών προσώπων και μπορεί να βρεθείτε να διαπραγματεύεστε με τα "υπόλοιπα" που θα αφήσουν οι άλλες ομάδες (η ικανότητα του καθενός καθορίζεται από μία μπάρα). Επίσης, θα πρέπει να προσλαμβάνετε και να απολύετε (αν χρειάζεται) μέλη του προσωπικού σας για όλα τα τμήματα (εδώ δεν υπάρχουν μπάρες, αλλά χαρακτηρισμός τους σε excellent, very good, good, average και trainee).



Καναδέζικο Grand Prix 2003. Η Ferrari έχει δημιουργήσει μία παντοκρατορία. Εδώ πάει για ένα ακόμη "ένα-δύο" με οδηγούς τους Michael Schumacher και Mika Hakkinen.

Σε αυτό το στάδιο θα πρέπει επίσης να ασχοληθείτε με το σασί του μονοθέσιου της ομάδας. Αυτό χαρακτηρίζεται (μέσω ανάλογης μπάρας) από τις "επιδόσεις" του σε τομείς, όπως τα φρένα (brakes), ο συμπλέκτης (clutch), τα ηλεκτρονικά συστήματα (electronics), το κιβώτιο ταχυτήτων (gearbox), το υδραυλικό σύστημα (hydraulics), η ανάρτηση (suspension) και η ώθηση (throttle). Εσείς μπορείτε (και πρέπει) να βελτιώσετε αυτούς τους τομείς, όσον αφορά στις επιδόσεις αλλά και την αξιοπιστία, μέσω συνεχών δοκιμών και να στέλνετε τα νέα σχέδια στο τμήμα των μηχανικών προς άμεση εφαρμογή τους. Οι δοκιμές αυτές γίνονται για να ελεγχθεί (και να εντοπιστούν ατέλειες) όχι μόνο το σασί, αλλά και για να αποκτηθούν δεδομένα για τα καύσιμα, τα λάστιχα και τη μηχανή και να τα στείλετε στις εταιρίες παραγωγής τους για να τα βελτιώσουν.



Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, μπορείτε να αποκτήσετε μια πρώτη γνωριμία με την ομοσπονδία της Formula 1 και τους κανόνες που διέπουν τη διοργάνωση. Αρκετά εύχρηστο και ενδιαφέρον...

Επίσης, μπορείτε να σχεδιάσετε και να κατασκευάσετε βοηθητικά εξαρτήματα για το σασί, αφού όμως πρώτα τα στείλετε προς έγκριση από την ομοσπονδία. Τέτοια εξαρτήματα είναι η active suspension (ενεργή ανάρτηση), τα automatic gears (αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων), τα power brakes (υποβοήθηση στα φρένα) και το traction control (έλεγχος πρόσφυσης). Οπως καταλαβαίνετε, θα πρέπει να αναλώνετε το προσωπικό σας σε διάφορους τομείς βελτίωσης του σασί (σε κάποιο χρονικό σημείο μάλιστα θα ανακοινωθούν και οι κανόνες του αμαξώματος για την επόμενη χρονιά, οπότε θα πρέπει να αρχίσετε το σχεδιασμό του ώστε να είναι έτοιμο όταν αυτή ξεκινήσει), ανάθεση η οποία, όπως και σε όλα τα άλλα σημεία χρήσης προσωπικού, θα εμφανίζεται με ποσοστά επί τοις εκατό.

Μετά τις δοκιμές και τις διάφορες



Το πρόγραμμα των αγώνων κάθε έτους και οι τεχνικές λεπτομέρειες κάθε πίστας.



Στο GPW μπορείτε να προσκαλέσετε επίσημα υποψήφιες εταιρίες και, ανάλογα με το επίπεδο και την πολυτέλεια της φιλοξενίας, να αποκτήσετε ένα πλεονέκτημα στις διαπραγματεύσεις με αυτές. Καλό... γλείψιμο.

ενέργειες βελτίωσης του σχεδιασμού του αμαξώματος, θα πρέπει να ασχοληθείτε με το κατασκευαστικό τμήμα: εφαρμογή των αποτελεσμάτων των δοκιμών και του σχεδιασμού στο σασί, κατασκευή των ανάλογων εξαρτημάτων, κατασκευή ανταλλακτικών που πιθανώς χρησιμοποιήθηκαν για την επισκευή των βλαβών ή της φθοράς του μονοθέσιου από τους αγώνες ή τις δοκιμές κ.ά. Επίσης, μπορείτε να αρχίσετε τις εργασίες για τη βελτίωση του εργοστασίου (CAD, CAM, Supercomputer, Test Rig, Wind Tunnel, Workshop - οι λειτουργίες και τα οφέλη από τη βελτίωσή τους περιγράφονται στο manual), οι οποίες θα ολοκληρώνονται με το τέλος κάθε έτους.

ΟΙ ΧΟΡΗΓΟΙ - ΚΡΑΤΑ ΜΕ ΝΑ ΣΕ ΚΡΑΤΩ

Το εμπορικό τμήμα της ομάδας σας τώρα θα ασχολείται με τη σύναψη συμφωνιών με εταιρίες- χορηγούς αλλά και με εταιρίες που θα σας παρέχουν τη μηχανή, τα λάστιχα και τα καύσιμα για το μονοθέσιό σας. Ομως, δεν είναι όλα εύκολα και ρόδινα. Ειδικά για τις εταιρίες-χορηγούς, θα πρέπει να κλείσετε σύντομα συμφωνία, γιατί καθεμία παρέχει τα πολύτιμα χρήματά της σε μία μόνο ομάδα για κάθε έτος και κρίνεται σημαντικότατο να εξασφαλίσετε την υπογραφή πλούσιων εταιριών ή φιρμών (είναι προφανές ότι μία πλούσια φίρμα, όπως η Marrano, θα προσφέρει περισσότερα λεφτά από μία πιο φτωχή, όπως η Red Bull). Το ίδιο ισχύει και για τις εταιρείες που επιθυμούν απλώς να έχουν διαφήμισή τους στο μονοθέσιο, όμως εκεί τα μεγέθη είναι αρκετά μικρότερα και, κατά συνέπεια, λιγότερο σημαντικά. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να παραμελήσετε τη σύναψη συμφωνίας με εταιρίες παραγωγής ελαστικών, κινητήρων ή και καυσίμων, αφού η σύντομη εξασφάλιση υπογραφής θα σας παρέχει το πλεονέκτημα να έχετε περισσότερο χρόνο στη διάθεσή σας



Το τρισδιάστατο μοντέλο του μονοθέσιου με όλες τις διαφημίσεις των χορηγών και τις θέσεις τους στο αμάξωμα.

προκειμένου να βελτιώσετε τους όρους της (από προνομιακή θέση σε σχέση με τις άλλες ομάδες όσον αφορά στη βελτίωση του "προϊόντος" μέχρι αύξηση απλώς του ποσού που προσφέρουν). Επίσης, μπορείτε να συνάψετε τριών ειδών συμφωνίες. Πρώτη (όσον αφορά στην ευκολία και το χρόνο που απαιτείται) έρχεται η Customer Deal (πελατειακή σχέση, κατά την οποία πληρώνετε για να έχετε π.χ. το καύσιμο), δεύτερη η Partner Deal (σχέση συνεργασίας, κατά την οποία υπάρχει δωρεάν παροχή) και τρίτη και πιο χρονοβόρα η Works Deal (εκτός από δωρεάν παροχή, υπάρχει και πρόσθετη χρηματική χορηγία).

Βέβαια, το όλο θέμα των συναλλαγών αυτού του είδους δεν εξαντλείται μόνο στα προαναφερόμενα. Αντίθετα, θα πρέπει να φροντίζετε για τη φιλοξενία των επίσημων προσκεκλημένων σας σε κάθε αγώνα (τρεις σε κάθε αγώνα), έτσι ώστε να σας παρέχουν καλύτερη χρηματική υποστήριξη ή για να δελεάσετε εταιρίες και να εξασφαλίσετε πιο σύντομα υπογραφή μαζί τους. Τέλος, υπάρχει και το τμήμα διαχείρισης των δικαιωμάτων του ονόματος της ομάδας σας, ένα τμήμα που έρχεται μάλλον τελευταίο στις προτιμήσεις ενός σωστού παίκτη. Διότι, ναι μεν υπογράφετε συμφωνίες εκμετάλλευσης του ονόματος και παίρνετε έξτρα χρήματα, όμως αυτές εξαρτώνται από την εκάστοτε ζήτηση για τα προϊόντα αυτά (από ρουχισμό μέχρι χρονόμετρα και αυτοκίνητα). Αφήστε που απαιτούν σημαντικό μέρος από το "εμπορικό" προσωπικό σας, το οποίο είναι πιο συνετό να το χρησιμοποιείτε για την εξασφάλιση χορηγών.

Τέλος, θα πρέπει να ασχοληθείτε με τις εντολές για την οδηγική συμπεριφορά κάθε πιλότου σας, αλλά και με τη ρύθμιση του μονοθέσιου πριν από κάθε αγώνα και, αφού το κάνετε (μαζί με κάποιες άλλες μικρές λεπτομέρειες που δεν αναφέρονται λόγω έλλειψης χώρου), θα οδηγηθείτε στον αγώνα...

ΒΡΡΡΡΟΥΜ... ΒΒΡΡΡΟΥΜΜΜ!!!

Ο αγώνας, αλλά και οι αγώνες κατάταξης στο Grand Prix World λαμβάνουν χώρα σε μία οθόνη χωρισμένη σε τέσσερα παράθυρα. Το καθένα εμφανίζει ξεχωριστές πληροφορίες ή και "ζωντανές" εικόνες από τον αγώνα, ενώ εσείς μπορείτε να τροποποιήσετε αυτό που δείχνει κάθε παράθυρο. Ετσι, μπορείτε να βλέπετε πληροφορίες για τους χρόνους των μονοθέσιων (καλύτερος χρόνος γύρου, ταχύτερο pit stop, οι χρόνοι για όλους τους γύρους που διένυσε κάθε μονοθέσιο της ομάδας σας κ.ά.), την κατάταξη στην αρχή του τρέχοντος γύρου, τους πιλότους που εγκατέλειψαν τον αγώνα, την κατάσταση των μονοθέσιων της ομάδας σας ανά πάσα στιγμή, την κατάσταση της πίστας κ.ά. Επίσης, μπορείτε να παρακολουθήσετε την εικόνα που υποτίθεται ότι μεταδίδεται από την τηλεόραση ή να επιλέξετε μία από τις 16 κάμερες που χρησιμοποιούνται για κάθε αγώνα ή πάλι να επιλέξετε να βλέπετε την πορεία ενός συγκεκριμένου μονοθέσιου, είτε αυτό ανήκει στην ομάδα σας είτε όχι.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να τροποποιήσετε τις εντολές όσον αφορά στη συνολική οδηγική συμπεριφορά κάθε πιλότου της ομάδας σας (εντατική προσπάθεια για καλύτερη επίδοση, επικίνδυνες προσπεράσεις, παρεμπόδιση μονοθέσιων που ακολουθούν ή εντολές για πιο χαλαρή οδήγηση) ή επιμέρους στοιχείων της: επιθετική ή προσεκτική επιτάχυνση, επίτευξη ανώτατης ταχύτητας, φρενάρισμα, οδήγηση πάνω σε μη ενδεδειγμένες "γραμμές" κ.ά. Επίσης, αν και τα pit stops είναι καθορισμένα αυτόματα στην αρχή κάθε αγώνα, μπορείτε -αν θέλετε (ή αν χρειαστεί λόγω βλάβης)- να ορίσετε νέα pit stops για επισκευή πιθανής βλάβης ή για να αλλάξετε τη στρατηγική που υπάρχει όσον αφορά στη σχέση ταχύτητας και ποσότητας βενζίνης στο ντεπόζιτο του μονοθέσιου (κάτι που γνωρίζουν φυσικά οι οπαδοί των αγώνων Formula 1 ή γενικά όσοι ξέρουν από ..τουτού).

Τέλος, πάντα όσον αφορά στο στάδιο του αγώνα, στο Grand Prix World μπορείτε να κάνετε χρήση του Fast Forward, είτε στους αγώνες κατάταξης είτε στον αγώνα αυτόν καθαυτόν, για να δείτε απλώς την εξέλιξη της κατάταξης σε πολύ μεγάλη ταχύτητα, χωρίς να μπορείτε όμως να επέμβετε (εναλλακτικά μπορείτε να κάνετε χρήση της επιλογής End Race, αν θέλετε να τελειώσει ο αγώνας αυτόματα). Και με τις δύο αυτές επιλογές μπορεί να μην αξίζει να ασχοληθείτε μαζί τους στην αρχή, αφού θα πρέπει να παρακολουθείτε στενά τις επιδόσεις του μονοθέσιου της ομάδας σας. Με την πάροδο του χρόνου, όμως, θα τις χρησιμοποιείτε όλο και περισσότερο, ειδικά όταν θα έχετε αποκτήσει βεβαιότητα για τη νίκη σας και απλώς θα θέλετε να τελειώσετε γρήγορα τον αγώνα γιατί θα έχετε αγωνία για την εξέλιξη της διαπραγμάτευσης με μια συγκεκριμένη εταιρία που σας έχει νευριάσει με την αδιαλλαξία της...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού ουσιαστικά υπάρχουν μόνο στα παράθυρα της διεξαγωγής του αγώνα, μια και τα εισαγωγικά φιλμάκια κάθε αγώνα είναι μεν αρκετά σύντομα και εντυπωσιακά, όμως δεν αποτελούν άξιο κριτικής στοιχείο του Grand Prix World. Τα γραφικά, πάντως, της απεικόνισης του αγώνα είναι αρκετά όμορφα, ενώ εσείς μπορείτε να επιλέξετε την ποιότητα της ανάλυσής τους. Πάντως, δεν κρίνεται δύσκολο κατόρθωμα η επίτευξη όμορφων γραφικών σε ένα παράθυρο που καλύπτει το περίπου 1/5 της οθόνης.

Εκείνο όμως που προκαλεί ρίγη είναι ο ήχος. Αν και δεν υπάρχει μουσική στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού (μόνο ένα ambient βουητό στα διάφορα μενού), τα ηχητικά εφέ κατά τη διάρκεια των αγώνων είναι μοναδικά. Ο ήχος είναι ακριβώς όμοιος με αυτόν που ακούγεται σε μία πίστα αγώνων Formula 1 (τουλάχιστον όπως εμείς τον αντιλαμβανόμαστε από τις μεταδόσεις), αν δε διαθέτετε ένα ικανοποιητικού επιπέδου ηχητικό σύστημα, τότε σίγουρα θα δυναμώσετε την ένταση για να θαυμάσετε την ακουστική των χιλιάδων αλόγων ελευθερωμένων στην πίστα. Τέλος, ακούγονται ομιλίες από τον αρχηγό της ομάδας σας ανάλογα με την εκάστοτε θέση των μονοθέσιών σας στην κατάταξη του αγώνα ή και πληροφορίες από τους πιλότους-οδηγούς σας για πιθανές βλάβες του αμαξώματος ή απλώς για έλλειψη καυσίμων (και αρκετά άλλα).

ΣΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΕΥΘΕΙΑ

Το Grand Prix World κρίνεται άκρως ενδιαφέρον μόνο για τους οπαδούς της Formula 1, μια και είναι λίγο δύσκολο να προσελκύσει αυτούς που αγαπούν γενικώς τους αγώνες αυτοκινήτου ένα παιχνίδι που δεν εμπεριέχει το στοιχείο της οδήγησης. Μειονεκτήματα έχει σίγουρα, όπως η έλλειψη "ενεργητικού" gameplay, οι πιο λεπτομερείς πίνακες όσον αφορά στους χρόνους και τις διαφορές μεταξύ όλων των μονοθέσιων την εκάστοτε στιγμή του αγώνα (μια και όλες οι διαφορές υπολογίζονται μόνο σε σχέση με τα δικά σας μονοθέσια), το λίγο μπλεγμένο όσον αφορά στη χρήση του interface (θα σας είναι λίγο δύσκολο να μάθετε να μην αφήνετε "εργασιακά κενά" λόγω έλλειψης προσωπικού) ή η διατήρηση της ίδιας εικόνας των οδηγών, ακόμη κι αν αλλάξουν ομάδα (θα βλέπετε π.χ. τον Schumacher με κόκκινη φόρμα, ενώ θα οδηγεί για τη γαλάζια Benetton), όμως η γενική εικόνα του μαρτυρεί ένα ιδιαίτερα προσεγμένο και αξιόλογο παιχνίδι. Εύγε, Microprose, όπως θα έλεγε και ένας γνωστός για τα μαστιγιά του αρχισυντάκτης περιοδικού... PC

FORMULA 1 - UPDATE (WWW.FIA.COM)



Μέχρι και στον αγώνα του Silverstone της Μεγάλης Βρετανίας, η κατάταξη θέλει τον Schumacher (Ferrari) να προηγείται στη βαθμολογία των οδηγών με 34 βαθμούς έναντι 14 του Coulthard και 12 του Hakkinen (της McLaren Mercedes αμφότεροι). Στη βαθμολογία των κατασκευαστών η Ferrari προηγείται με 43 βαθμούς έναντι 26 της McLaren Mercedes και 12 της Williams BMW. Τα λέμε ξανά σε κάποιο άλλο review F1 sim, εκτός αν θέλετε να έχουμε και μόνιμη στήλη για τη Formula 1 (εντάξει, εντάξει, μια πλάκα κάναμε...).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	86
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	90

88



Για τους οπαδούς της Formula 1 και μόνο (μάλλον)...

Starlancer

Μία περιπέτεια του μέλλοντος, που θυμίζει έντονα τον Ψυχρό Πόλεμο. Μία προγραμματιστική ομάδα που θυμίζει έντονα τις εποχές του Wing Commander. Ενα παιχνίδι δράσης που θυμίζει έντονα αντίστοιχα παιχνίδια του παρελθόντος. Starlancer, από τη Microsoft.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά (και όχι Τούλια)
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
DIGITAL ANVIL/MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz (προτείνεται Pentium 300MHz), 32MB RAM, 400MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 8x CD-ROM, Windows 95/98, DirectX 7.0 συμβατή κάρτα ήχου και γραφικών. Προτείνεται επίσης η χρήση τρισδιάστατου επιταχυντή.

Η εταιρία που έφτιαξε το παιχνίδι ακούει στο όνομα Digital Anvil. Αν δεν παρακολουθείτε τα παρασκήνια ή δεν έχετε καλή μνήμη, μάλλον δεν θα σας θυμίζει τίποτα το συγκεκριμένο όνομα. Γι' αυτό λοιπόν οφείλω να σας υπενθυμίσω πως η εν λόγω εταιρία δημιουργήθηκε από τον Chris Roberts, τον "πατέρα" του Wing Commander. Μην αρχίσετε να ενθουσιάζεστε, γιατί ο τελευταίος δεν έπαιξε κανέναν ρόλο στη δημιουργία του Starlancer, αφού είναι ήδη απασχολημένος με ένα πιο φιλόδοξο παιχνίδι, το Freelancer. Αντίθετα, κύριος προγραμματιστής του Starlancer είναι ο αδερφός του, ο Erin Roberts, υποβοηθούμενος από την υπόλοιπη ομάδα της Digital Anvil.



Μολονότι γνώριζα τα προαναφερόμενα, ποτέ δεν πίστεψα πως το Starlancer θα ήταν ικανό να κάνει τη διαφορά όταν κυκλοφορούσε. Και ως έναν βαθμό επιβεβαιώθηκα, κάτι που αντικατοπτρίζεται και στην τελική βαθμολογία. Δεν πρόκειται για μία κακής ποιότητας παραγωγή. Κάθε άλλο... Το Starlancer είναι σίγουρο πως θα σας χαρίσει πολλές ώρες απολαυστικού παιχνιδιού και δεν πρόκειται να κλάψετε τα λεφτουδάκια που δαπανήσατε για την αγορά του παρόντος τίτλου. Απλώς δεν εντόπισα παρά ελάχιστες πρωτοτυπίες στο παιχνίδι, συγκρίνοντάς το με τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει εδώ και αρκετούς μήνες στο εμπόριο. Εμένα τουλάχιστον μου δίνει την αίσθηση του "ίδιο περιεχόμενο (μάλιστα ίσως ελαφρώς χειρότερο), με διαφορετικό περιτύλιγμα".

Αν με τα προαναφερόμενα σας μπέρδεψα λιγουλάκι, δεν έχετε παρά να διαβάσετε το υπόλοιπο άρθρο και να σχηματίσετε τη δική σας γνώμη. Πού ξέρετε, μπορεί να διαφέρει από τη δική μου...



ΥΠΟΘΕΣΗ

Αρχές του 22ου αιώνα. Το ανθρώπινο γένος έχει ανακαλύψει νέες μεθόδους διαστημικής πτήσης, οι οποίες του επιτρέπουν να μετακινείται με μεγάλη ευκολία στα μήκη και τα πλάτη του ηλιακού μας συστήματος, καθιστώντας τον αποικισμό του εφικτό. Η Συμμαχία των Δυτικών Κρατών (Alliance) πήρε την πρωτοβουλία από νωρίς και πρωτοστάτησε στη νέα εποχή της αποικιοκρατίας που μόλις ανέτειλε. Εχουν περάσει περίπου πενήντα χρόνια από τότε... Η Συμμαχία μπορεί να έχει επιτύχει πολλά, έκανε το λάθος όμως να απλωθεί περισσότερο απ' όσο τις επέτρεπαν οι συνθήκες. Επιχείρησε να κυριαρχήσει σε ολόκληρο το ηλιακό σύστημα, ξεχνώντας πως υπήρχαν και άλλες δυνάμεις με την ίδια επιθυμία. Απλωσε πολύ τις δυνάμεις της και παραμέλησε την εσωτερική συνοχή της. Και τότε ο Ανατολικός Συνασπισμός (Coalition) χτύπησε. Μα ήταν πλέον αργά. Η Συμμαχία προσπαθούσε να διατηρήσει τις αμυντικές γραμμές της, μα η μία μετά την άλλη κατέρρεαν. Ολόκληροι πλανήτες παραδόθηκαν στα χέρια του Συνασπισμού χωρίς μάχη, επειδή δεν είχαν την ικανότητα ή την ετοιμότητα αντίδρασης.

Η κατάσταση ήταν δύσκολη, αλλά όχι απελπιστική. Η Συμμαχία έχει ακόμη την ικανότητα να πολεμήσει και -γιατί όχι- να κερδίσει και αυτό τον άδικο πόλεμο. Χρειάζεται όμως πλήρη εσωτερική και εξωτερική ανασυγκρότηση, αλλά και βοήθεια με οποιονδήποτε τρόπο μπορεί να της προσφερθεί. Σε μία προσπάθεια κάλυψης των μαχητικών σκαφών της με πιλότους εκδίδει ανακοίνωση ότι σκοπεύει να δημιουργήσει εθελοντικές διμοιρίες, που θα αποτελούνται από άτομα με μερική ή μηδαμινή εμπειρία πλοή-

γησης, τα οποία πιστεύουν ότι μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του επαγγέλματος. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε κι εσείς έναν ρόλο (μικρό ή μεγάλο, εξαρτάται από εσάς) σε αυτή την υποθετική ιστορία του μέλλοντος. Αναλαμβάνετε πιλότος στην 45η διμοιρία Εθελοντών (45th Volunteers), με ορμητήριο το ANS Reliant. Λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών δημιουργίας της διμοιρίας, κανείς δεν πρόκειται να σας πάρει στα σοβαρά. Πρέπει να αποδείξετε την αξία σας και να κερδίσετε την εμπιστοσύνη του υπόλοιπου στόλου, να παίξετε έναν σημαντικό ρόλο σε αυτόν τον πόλεμο, ίσως και να μεγαλουργήσετε. Το μέλλον βρίσκεται στα χέρια σας...

Αυτό που με ξένισε στην υπόθεση και το όλο στήσιμό της είναι η "αμερικανική προσέγγιση", όχι μόνο ως προς τη θεματολογία αλλά και ως προς το ύφος. Και τα δύο διαπνέονται από μία φιλοσοφία δυτικού τύπου, του στυλ "εμείς οι Αμερικανοί-Δυτικοί είμαστε οι καλοί, οι άλλοι, οι Ανατολίτες, είναι μοχθηροί και θέλουν το κακό της ανθρωπότητας. Εμείς έχουμε υψηλά ιδανικά, ενώ αυτοί διακατέχονται μόνο από σκοταδισμό και μισαλλοδοξία. Δεν διστάζουν να δολοφονήσουν εκατομμύρια ανθρώπους για διασκέδαση. Εξαρτάται από εμάς να σώσουμε τον κόσμο. Τώρα, το αν εμείς θα προβούμε σε ισάξιες σε βιαιότητα πράξεις για να επικρατήσουμε ή όχι δεν έχει καμία απολύτως σημασία". Πιστεύω ότι δεν πρόκειται να βρείτε άλλο review που να κάνει παρόμοιες παρατηρήσεις, αφού μπορεί και οι ίδιοι οι προγραμματιστές να μην έχουν αντιληφθεί τα προαναφερόμενα. Ολα εντάσσονται στη γενικότερη φιλοσοφία της εποχής, όπου τα πάντα κατηγοριοποιούνται σε άσπρο και μαύρο. Ή τουλάχιστον έτσι θα θέλαμε να πιστεύουμε όλοι ότι είναι... Τέλος πάντων, δεν θέλω μέσω του άρθρου να κάνω προπαγάνδα κατά της φιλοσοφίας του παρόντος παιχνιδιού (και άλλων πολλών), απλώς να επιστήσω την προσοχή σε παρόμοια συμβάντα.

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗ ΜΑΧΗ

Καταρχήν, από την πρώτη στιγμή διαφαίνεται πως οι προγραμματιστές έχουν κάνει φιλότιμες προσπάθειες προκειμένου να μυήσουν τον παίκτη στο φανταστικό κόσμο του Starlancer. Εχουν δημιουργήσει έναν τρισδιάστατο κόσμο (μικρών διαστάσεων), ώστε να αισθάνεστε... σαν στο σπίτι σας (ή μάλλον σαν την καμπίνα σας!). Οταν δεν βρίσκεστε στο διαστημόπλοιό σας για να πολεμήσετε, θα περιπλανιέστε (μέσω VR transitions) στην τρισδιάστατη καμπίνα σας. Τι μπορείτε να κάνετε εκεί; Να μπείτε στην on-line βάση δεδομένων και να ενημερωθείτε για πολλούς διαφορετικούς τομείς, να πετάξετε σε δοκιμαστικές αποστολές στον εξομοιωτή για εξάσκηση, να επιθεωρήσετε τα μετάλλιά σας και όταν αισθάνεστε έτοιμοι, να προχωρήσετε στο briefing room για να αναλάβετε την επόμενη αποστολή.

Το training που παρέχεται, πάντως, δεν με ικανοποίησε. Ο εκπαιδευτής είναι αντιπαθέστατος, μιλάει πολύ και δεν υπάρχει τρόπος να τον "προσπεράσεις". Επίσης, αν δεν έχεις προηγούμενη εμπειρία σε μονομαχίες στο διάστημα, δεν πρόκειται να αποκτήσεις το επίπεδο της εξοικείωσης που απαιτείται ώστε να προχωρήσεις με σιγουριά στις αποστολές της εκστρατείας. Ενας πραγματικός rookie, λοιπόν, σίγουρα θα τα βρει σκούρα. Οι training αποστολές, που υποτίθεται ότι απευθύνονται σε αυτούς, δεν θα αποδειχθούν αντάξιες του ρόλου για τον οποίο υφίστανται.

Το ακριβώς αντίθετο έχω να παρατηρήσω για το ITAC, τη βάση δεδομένων της Συμμαχίας. Πλήρης όσο θα έπρεπε για έναν τίτλο που σέβεται τον εαυτό του, σωστά κατηγοριοποιημένη και με όλα τα στοιχεία που θα έπρεπε να περιλαμβάνει. Από εκεί θα διαβάζετε το debriefing και τις αναφορές των ανωτέρων και τις εξελίξεις στον στρατιωτικό και τον πολιτικό τομέα στις άλλες περιοχές του συστήματος. Μπορείτε να επαναλάβετε όλα τα βίντεο που έχουν εμφανιστεί μέχρι στιγμής στην οθόνη σας, να ψάξετε για τεχνικά στοιχεία σχετικά με τα αεροσκάφη παντός τύπου και τα όπλα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, να ενημερωθείτε για το ιστορικό background των υπόλοιπων πιλότων που θα συναντήσετε στο παιχνίδι και, τέλος, να επιθεωρήσετε τον πίνακα

MULTIPLAYER

Το Starlancer, αν μη τι άλλο, έχει πολύ ενδιαφέρουσες multiplayer προεκτάσεις. Προσφέρει είτε τη δυνατότητα να συμμαχήσετε με τον άλλο παίκτη και να παίξετε μαζί τη single player campaign, ως πιλότοι της ίδιας ομάδας, είτε να λάβετε μέρος σε αερομαχίες μέχρι τελικής πτώσεως. Το πρώτο είναι θετικότατο, αφού αποτελεί σχεδόν καινοτομία (ανάλογη προσπάθεια είχε γίνει και σε ένα add-on του X-wing vs Tie Fighter, αν δεν με απατά η μνήμη μου). Στο δεύτερο μπαίνουν έως 8 παίκτες σε μία πίστα και συλλέγοντας διάφορα power-ups ή απλώς αερομαχώντας, προσπαθούν να επικρατήσουν, σημειώνοντας τα περισσότερα kills. Επίσης, υπάρχουν και "ειδικά" παιχνίδια, που θυμίζουν αρκετά τα mods των Doom-clones.



Δείγμα από τα briefings, πριν από κάθε αποστολή.



Claus Steiner. Από την πρώτη στιγμή θα τον βάλετε στο μάτι, για να καταφέρετε μέχρι το τέλος της εκστρατείας να τον ξεπεράσετε σε kills και να φιγουράρει το δικό σας όνομα στην κορυφή του killboard. Και, εντάξει στο easy... Για να σας δω όμως στο normal και το hard!

ΠΡΟΣΟΧΗ

Σύμφωνα με το readme αρχείο του παιχνιδιού, οι κάρτες γραφικών που ακολουθούν μπορεί να παρουσιάσουν πρόβλημα κατά την ενασχόλησή σας με τον τίτλο. Σε αρκετές από αυτές τις περιπτώσεις η ανανέωση των drivers με την εγκατάσταση της τελευταίας έκδοσής τους θα λύσει το πρόβλημα (λμα = λύνεται με ανανέωση). Οι κάρτες αυτές είναι:
#9 FX Reality 334, #9 Revolution IV, 3dfx Voodoo 1, 3dfx Voodoo 2 (λμα), 3dfx Voodoo 3 3000&2000(λμα), 3Dlabs Permedia 2, Asus 3D Explorer (λμα), ATI Rage 128 (λμα), ATI Rage II/II+ (λμα), Canopus Pure 3D (λμα), Creative Blaster Extreme (λμα), Creative Savage 4 (λμα), Dell Velocity 128 (λμα), Diamond Stealth G460 (λμα), Diamond Stealth 3 S540 (λμα), Hercules Terminator & Stingray (λμα), Matrox Millenium II & Mystique & ViRGE PC1, Matrox G100/G200/G400 (λμα), NEC PCXR2 (λμα), Riva 128 (λμα), TNT2 Ultra (πρόβλημα με Win2000), S3 ViRGE, SiS 620, STB Nitro, STB Velocity 4400 (λμα).
Οι προγραμματιστές ισχυρίζονται πως τα προβλήματα λύνονται με τους τελευταίους drivers. Εγώ, πάντως, πιστεύω πως είχα την υποχρέωση να αναφέρω όσα αναγράφονται στο readme, γιατί αν είναι να το διαβάσετε μόνοι σας, θα έχετε ήδη πάρει το παιχνίδι. Και τότε μπορεί να είναι αργά...

όπου αναγράφονται κλιμακωτά οι πιλότοι με τα kills τους μέχρι τώρα στο παιχνίδι (killboard). Τι άλλο θα μπορούσατε να ζητήσετε πια;

ΤΑ... ΠΡΟΚΑΤΑΡΚΤΙΚΑ!

Με δεδομένα τα προαναφερόμενα, προχωρείτε στο briefing για... τα προκαταρκτικά. Πρώτη έρχεται η ενημέρωση από τον υπεύθυνο αξιωματικό της διμοιρίας για τα objectives της εκάστοτε αποστολής. Προσωπικά, έχοντας παλαιότερους τίτλους ως μέτρο σύγκρισης, δεν ικανοποιήθηκα από το στυλ των briefings. "Παίζονται" μόνο μία φορά, χωρίς δυνατότητα να τα σταματήσετε κατά βούληση, χωρίς πολλές λεπτομέρειες και με τρισδιάστατα μοντέλα των αντικειμένων που θα συναντήσετε (όχι φωτογραφίες). Αποτέλεσμα: Δεν προσφέρουν πάντα την πληρέστερη ενημέρωση για το τι πρόκειται να συναντήσετε και μερικές φορές μπορεί να βγείτε κάπως απροετοίμαστοι στο πεδίο της μάχης. Βέβαια, αυτό δεν παίζει και μεγάλο ρόλο, αφού από κάποιο σημείο κι έπειτα η πρώτη φορά που θα παίζετε μία αποστολή, δεν θα στέφεται με καθολική επιτυχία. Αλλά αυτό είναι κάτι που θα αναλύσουμε αργότερα...

Τα μαχητικά σκάφη είναι αρκετά σε αριθμό, με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά το καθένα, και γίνονται διαθέσιμα σταδιακά, όπως ακριβώς θα έπρεπε (και όπως ακριβώς έχουμε συνηθίσει από όλους τους προηγούμενους τίτλους). Οι ειδοποιοί διαφορές ανάμεσα στα σκάφη εντοπίζονται στα στατιστικά τους. Αυτά είναι τα εξής: Ταχύτητα, Επιτάχυνση, Ευελιξία, Αντοχή Ασπίδας, Επαναφόρτιση Ασπίδας, Θωράκιση. Τα προαναφερόμενα μπορούν να πάρουν τιμές μέχρι το 10. Στη θεωρία, λοιπόν, όλα τέλεια! Κάθε αεροσκάφος, όσον αφορά στα στατιστικά και την εμφάνιση, είναι διαφορετικό από τα άλλα. Αρα θα έπρεπε να συμπεριφέρεται και διαφορετικά στη μάχη, οπότε η επιλογή αεροσκάφους κάθε φορά να κρίνει ως έναν βαθμό το αποτέλεσμα της μάχης. Δυστυχώς, κάτι τέτοιο στην πράξη δεν ισχύει. Το σύστημα μαχών είναι ως έναν βαθμό απλουστευμένο και οι διαφορές μεταξύ των σκαφών στο πεδίο της μάχης δεν γίνονται αισθητές. Παρηγοριά δεν προσφέρουν επίσης οι πύραυλοι (μαζί με τα υπόλοιπα επιθετικά όπλα), αφού κινούνται σε εξίσου μέτριο επίπεδο.

ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ

Η ποικιλία στις αποστολές είναι αξιοσημείωτη. Το Starlancer ακολουθεί το δρόμο των προκατόχων του και προχωρεί ένα βήμα παραπέρα. Οι σεναριακές μετατροπές θα είναι συχνές, κάτι που αντικατοπτρίζεται στις αποστολές. Σχεδόν σε κάθε αποστολή θα συμβεί κάτι απρόοπτο. Από κάποιο σημείο κι έπειτα θα σας γίνει βίωμα και θα μάθετε να είστε επιφυλακτικοί από την αρχή. Μάλιστα, οι πιο καχύποπτοι από εσάς θα συλλογίζεστε, καθώς θα παρακολουθείτε τις εξελίξεις: "Τώρα θα μου ξεπεταχθεί από δω", "Ηρεμη αποστολή; Ωχ, κατάλαβα... Πάλι χαμός θα γίνεται", "Χμ, λέγε εσύ ότι θέλεις. Εγω καταλάβει τι ψευταράς είσαι. Παλιοσπιούνε!" και άλλα παρόμοια.

Bonus objectives και άλλα παρόμοια δεν πρόκειται να βρείτε. Αντίθετα, θα συναντάτε συχνά δευτερεύουσες αποστολές, των οποίων η ολοκλήρωση δεν είναι καθοριστικής σημασίας (μπορείτε να συνεχίσετε την εκστρατεία και χωρίς την ολοκλήρωσή τους), αλλά καλό θα ήταν να προσπαθήσετε να φέρετε εις πέρας όσο το δυνατόν περισσότερες. Το τελευταίο θα σας βοηθήσει στη συνέχεια πολύ, διότι μπορεί να πάρετε παράσημα ή να κάνετε περισσότερα kills ή να ανεβείτε ranks (συνεπάγεται περισσότερα σκάφη και οπλικά συστήματα) ή να γλιτώσετε κάποια εχθρικά σκάφη που υπό άλλες συνθήκες θα τα βρίσκατε μπροστά σας αργότερα. Προσοχή όμως: Δεν αναφέρεται πουθενά ότι μία συγκεκριμένη πράξη είναι δευτερεύουσα αποστολή. Απλώς στο debriefing θα δείτε να γράφει: "Κρίμα που δεν κατάφερες να κάνεις κι αυτό, γιατί...".



Και η εχθρική ναυαρχίδα μόλις πέρασε στην ιστορία... Εφτυσα αίμα, βέβαια, για να τα καταφέρω, αλλά τα αγαθά κό(λ)ποις κτώνται (βλ. cheats).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE

Το πρώτο που μου έκανε εντύπωση είναι πως δεν υπάρχει καμία απολύτως υποστήριξη για στόχευση μέσω mouse. Απαράδεκτο! Το πληκτρολόγιο δεν συμφέρει να χρησιμοποιηθεί, ούτως ή άλλως (ψηφιακό γαρ), οπότε η μόνη λύση είναι το joystick. Για κακή μου τύχη στα γραφεία δεν υπήρχε κανένα joystick και αναγκάστηκα να βολευτώ με ένα joypad.

Απολύτως σχετικό είναι και το εξής: Το παιχνίδι διανέμεται από τη Microsoft. Μαντέψε λοιπόν τι μας προτείνουν οι προγραμματιστές ως βέλτιστο εξάρτημα για το χειρισμό του σκάφους μας: το Force Feedback Pro της... Microsoft! Μέχρι και φωτογραφία στο οπισθόφυλλο του manual το έχουν. Γκρίζα διαφήμιση, θα μου πείτε. Τώρα τελευταία πολύ γκρίζα είναι η ζωή.

Κατά τ' άλλα το σύστημα χειρισμού του Starlancer βρίσκεται σε απόλυτη αντιστοιχία με τις προηγούμενες κυκλοφορίες στο χώρο και -σε σύγκριση με την τελευταία, το Freespace 2- κινείται σε κατώτερο επίπεδο! Αν έχετε συνηθίσει στο "διαμάντι" της Volition, η έλλειψη αρκετών ευκολιών θα σας ξενίσει. Θα θέλετε να κάνετε κάτι (συνήθως να προστατέψετε ένα συντροφικό σκάφος) και θα αδυνατείτε εξαιτίας τραγικών και ηλίθιων ελλείψεων του HUD. Ουκ ολίγες φορές θα οδηγηθείτε σε αποτυχία της αποστολής λόγω παρόμοιας αδυναμίας ή ακόμη και αδυναμίας αντίληψης του περιβάλλοντος χώρου.

Το πρόβλημα αυτό εντάσσεται στην όλη προσπάθεια (;) απλοποίησης της μάχης και συνδυάζεται με την κακής

ποιότητας τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων. Φαίνεται ότι οι προγραμματιστές ήθελαν να κάνουν τις μάχες πιο άμεσες και τις έκαναν πιο απλές, νομίζοντας ότι έτσι θα μπορούσαν να δημιουργήσουν καταστάσεις χαοτικού και εθιστικού dog-fighting. Εγώ, πάντως, κάτι τέτοιο δεν ένιωσα. Οχι ότι δεν τις απόλαυσα, αλλά προτιμώ τις αντίστοιχες του Freespace 2.

Αξιοπρόσεκτες προσθήκες στο HUD είναι ορισμένες extra λειτουργίες που προσφέρουν κάποια αεροσκάφη. Πρόκειται για τις λειτουργίες Reverse Thrust, Spectral Shields, Cloaking, Blind Fire. Κάποιες είναι πιο σημαντικές απ' τις άλλες, πάντως, το Cloaking και το Blind Fire θα σας φανούν εξαιρετικά χρήσιμα. Τα αεροσκάφη που τα διαθέτουν θα τα αγαπήσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η μηχανή γραφικών δεν μου άφησε άριστες εντυπώσεις. Το πρόβλημά της εντοπίζεται στα όχι και τόσο καλά physics που απλουστεύουν τις μάχες, αλλά και στην ίδια την απεικόνιση των γραφικών. Το χάος του διαστήματος δεν απεικονίζεται με τον καλύτερο τρόπο (πολύ μαυρίλα, θα προτιμούσα λίγο περισσότερα νεφελώματα) ούτε η ταχύτητα αποδίδεται πειστικά. Η κατάσταση σώζεται από τα συντρίμμια των κατεστραμμένων σκαφών (εξαιρετικά από τεχνικής απόψεως. Εύγε!) και το texturing των διαστημόπλοιων. Αλλιώς το Starlancer θα καταδικαζόταν στη μετριότητα, τουλάχιστον στον τομέα των γραφικών. Αξίζει να σημειώσω επίσης πως, για έναν ανεξήγητο λόγο, το παιχνίδι άρχισε να κρεμάει μετά τη δωδέκατη αποστολή τουλάχιστον μία φορά σε κάθε αποστολή! Και όταν λέω "κρεμάει", το εννοώ. Τι ALT+CTRL+DEL, τι CTRL+ESC, τι παρακάλια, "Βρε καλό μου, βρε χρυσό μου", "Ξύπνα, βρε καταραμένο καβουρντιστήρι!", τίποτα.

Ο ήχος αφήνει εξίσου ανάμεικτα συναισθήματα. Τα ηχητικά εφέ είναι άριστα. Από το βουητό των σκαφών, μέχρι τις εκρήξεις των όπλων και τα ουρλιαχτά των αντίπαλων πιλότων, όλα χαρακτηρίζονται από ποιότητα και απόλυτη συμφωνία με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Εκεί που, για άλλη μία φορά, θα αναγκαστώ να γίνω κακός, είναι στη μουσική υπόκρουση. Μολονότι είναι εξίσου ποιοτική και ατμοσφαιρική με τα λοιπά ηχητικά εφέ, φαντάζει λίγη. Λίγο έως πολύ θα ακούτε τα ίδια κομμάτια κατά τη διάρκεια των πτήσεών σας, ενώ δεν παρατηρείται ιδιαίτερη παραμετροποίηση στις μουσικές επιλογές, ώστε να αντικατοπτρίζονται οι εξελίξεις στην αποστολή.

ΔΥΣΚΟΛΙΑ

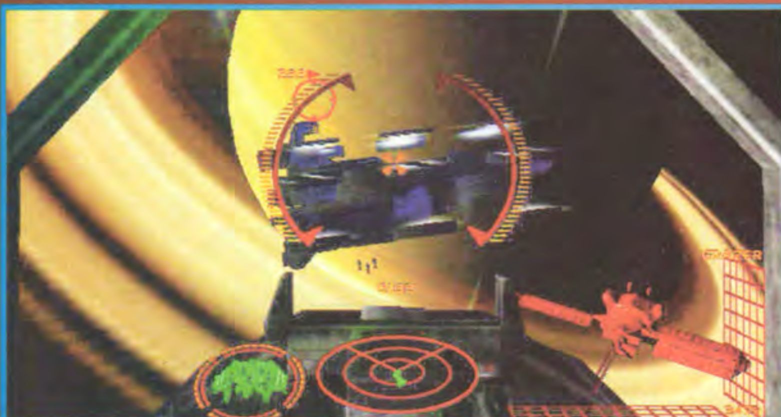
Το παιχνίδι είναι δύσκολο. Εκτός από τις πρώτες αποστολές, τις οποίες θα προσπεράσετε ταχέως, οι υπόλοιπες παρουσιάζουν σημαντική δυσκολία και θα αποτελέσουν πρόκληση, ακόμη και στους βετεράνους του είδους. Το εκνευριστικό είναι ότι αρκετές φορές (όπως προανέφερα) θα χάσετε από δευτερεύοντες λόγους, κι όχι επειδή σας κατέρριψαν. Διότι το να σας καταρρίψουν, δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο. Οι αντίπαλοι συνήθως πετούν σε ευθεία γραμμή μέχρι να σας φτάσουν κι έπειτα προσπαθούν να έλθουν από πίσω σας. Μόνο τότε θα αποφασίσουν να πυροβολήσουν. Για άλλη μία φορά το Starlancer αποδεικνύεται "λίγο".

Η ΑΠΟΨΗ ΜΟΥ

Αν είχατε την υπομονή να διαβάσετε όλα αυτά, σίγουρα δεν θα σχηματίσατε την καλύτερη δυνατή εντύπωση για το Starlancer. Η αλήθεια όμως είναι πως το Starlancer είναι ένα πολύ απολαυστικό παιχνίδι. Αν δείξετε την προτίμησή σας σε αυτό, δεν πρόκειται να απογοητευθείτε. Προσωπικά το απόλαυσα όσο κράτησε. Μάλιστα, οι πολλές διαφορετικές δυνατότητες που προσφέρει για παιχνίδι στο Διαδίκτυο αυξάνουν την αντοχή σημαντικά. Η δική μου αντίρρηση έγκειται στο ότι δεν καινοτομεί σε σχεδόν κανέναν τομέα. Περιορίζεται στα πεπατημένα, ακολουθεί γνωστές συνταγές και δεν προσφέρει ουσιαστικά τίποτα καινούριο. Γι' αυτό και δεν μπορεί παρά να λάβει τη σχετικά χαμηλή αυτή βαθμολογία. Ο χώρος έχει ανάγκη από κάτι καλύτερο από περίτεχνες αντιγραφές...

Ας ελπίσουμε ότι το Freelancer θα έχει κάτι καλύτερο να δείξει (δεν το ελπίζω μόνο, το πιστεύω ακράδαντα).

PC



Μονομαχία με φόντο τον Κρόνο. Για τους πιο... ρομαντικούς!

ΕΙΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΩΝ

Reverse Thrust: Ο,τι ακριβώς λέει και το όνομα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους μετακαυστήρες (afterburners αγγλιστί) με την αντίθετη φορά. Χρήσιμο μόνο για περίτεχνες μανούβρες, κάτι που σπάνια θα χρειαστεί να εκτελέσετε στην campaign.

Spectral Shields: Μας καθιστούν απρόσβλητους από τα laser του αντιπάλου για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα. Τρώνε πολύ γρήγορα την ενέργεια του αεροσκάφους, γι' αυτό φροντίστε να τις χρησιμοποιείτε με φειδώ και προπαντός με σωστό συγχρονισμό.

Cloaking: Για λίγο χρόνο γίνεστε αόρατοι. Ο,τι καλύτερο, αν ο εχθρός σάς έχει στριμώξει και θέλετε να του ξεφύγετε ή αν θέλετε να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο επιτιθέμενος πισώπλατα. Προσοχή, αν πυροδοτήσετε τα όπλα, η συγκάλυψη εξαφανίζεται αμέσως.

Blind Fire: Οταν το αντικείμενο που έχετε κάνει lock στο radar βρεθεί μέσα κυκλικό αυτό στόχαστρο, ο υπολογιστής αναλαμβάνει και μετακινεί μόνος του τον κέρσορα, ώστε να στοχεύει ακριβώς εκεί όπου υπολογίζεται πως θα πάει το αντίπαλο σκάφος. Ουσιαστικά με αυτό τον τρόπο καταργείται η στόχευση, αφού όλα γίνονται αυτόματα. Υπάρχει βέβαια και η περίπτωση αυτό να ενοχλήσει ορισμένους, ειδικά αν ως αντίπαλο αντί για τον υπολογιστή έχουν ανθρώπους, που ξέρουν να αποφεύγουν αυτού του είδους τα πυρά...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	73
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

78



Ενα απολαυστικό παιχνίδι διαστημικών μαχών. Ομοιο με παλαιότερες κορυφαίες παραγωγές του είδους, ίσως και λίγο χειρότερο στα σημεία.

KA52

<TEAM ALLIGATOR>

Το τελευταίο διάστημα βλέπουμε τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, ιδίως εκείνες που ασχολούνται με τους αεροπορικούς προσομοιωτές, να ανταγωνίζονται για το ποια θα κυριαρχήσει σε αυτόν το χώρο - πιο συγκεκριμένα, στα chopper sims. Από ό,τι δείχνουν τα δεδομένα, έχει έρθει η ώρα της μάχης των ελικοπτέρων.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIMIS LIMITED/GT INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών με 4MB RAM με 3D επιταχυντή, 250MB στο σκληρό δίσκο

Πριν από περίπου δύο χρόνια, η Simis Limited δημιούργησε τον τίτλο Team Apache, ένα αρκετά καλό chopper sim, το οποίο είχε σε πρωταγωνιστικό ρόλο το μοναδικό AH-64D Apache, εξ ου και ο τίτλος.

Το Team Apache χαρακτηριζόταν από ένα σχετικά εύκολο μοντέλο πτήσης, αφού ακόμα και στο δύσκολο επίπεδο ο χρήστης μπορούσε σχετικά άνετα να πετάξει το ελικόπτερο. Χαρακτηριστική σε εκείνο το παιχνίδι ήταν η αυξημένη δυσκολία στις μάχες και δη με τις χερσαίες δυνάμεις όπου τα πυρά που έβαλαν εναντίον των ελικοπτέρων ήταν καταιγιστικά. Με λίγα λόγια επρόκειτο για έναν ενδιαφέροντα τίτλο.



Επειτα από μία σχετική επιτυχία που γνώρισε το Team Apache στις πωλήσεις, η Simis, σε συνεργασία με την GT Interactive (η τελευταία έχει αναλάβει τη διανομή του τίτλου), δημιούργησε το sequel του Team Apache, το οποίο ακούει στο όνομα Team Alligator. Για την ακρίβεια, KA-52 Team Alligator. Στον πρώτο τίτλο, όπως μόλις αναφέρθηκε, ο χρήστης καλούνταν να χειριστεί το καμάρι των ΗΠΑ. Αυτή τη φορά καλούμαστε να χειριστούμε το φόβητρο της ρωσικής "Αρκούδας", το οποίο δεν είναι άλλο από το Ka-52 Hokum.

Ο τίτλος αυτός κυκλοφόρησε σχεδόν παράλληλα με το Enemy Engaged, το οποίο παρουσιάστηκε μέσα από τις σελίδες του περιοδικού, στο τεύχος 121. Αυτή η παράλληλη κυκλοφορία σημαίνει αυτομάτως έναν αγώνα μέχρι τέλους μεταξύ των δύο εταιριών, για το ποιας ο τίτλος θα επικρατήσει. Φυσικά, εκείνοι οι οποίοι θα κρίνουν είναι οι gamers. Πάντως, σύμφωνα με τα μέχρι τώρα μηνύματα, το Enemy Engaged πάει αρκετά καλά.

Ας δούμε, όμως, τι έχει να αντιπαρατάξει η Simis στο δημιούργημα της Razorworks.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης του Team Alligator ακολουθεί τα πρότυπα του προκατόχου του Team Apache, μια και είναι σχεδόν


Το Hokum την ώρα της απογείωσης.



Το μενού σχεδίασης των αποστολών.

το ίδιο με κάποιες βελτιώσεις ως προς την πτήση. Εκεί όπου υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα είναι στις στροφές. Τι εννοώ; Για παράδειγμα, όταν κινούμε είτε δεξιά είτε αριστερά το μοχλό του joystick ή τα arrow keys του πληκτρολογίου, τότε συνήθως το οποιοδήποτε όχημα ή αντικείμενο χειριζόμαστε κινείται προς την κατεύθυνση που του υποδείξαμε. Στο Team Alligator το ελικόπτερο δεν κάνει στροφή με την πραγματική έννοια της λέξης, αλλά παίρνει μία ελαφριά κλίση.

Τώρα, εάν θέλετε -που, βέβαια, θα θέλετε- να περιστρέψετε προς τη μία πλευρά το ελικόπτερο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα > και <, τα οποία έχουν τη λειτουργία του rudder. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι αν το κάνετε σε μεγάλο βαθμό, το ελικόπτερο θα πάρει κλίση αντίστροφη της περιστροφής που εκτελείτε. Με άλλες λέξεις, ενώ εσείς στρίβετε π.χ. δεξιά αλλά με μεγάλη περιστροφή, το ελικόπτερο θα παίρνει μία ελαφρά κλίση προς τα αριστερά, κάτι το οποίο δυσκολεύει τον έλεγχό του, ιδίως τη στιγμή που από κάτω βάλλουν εναντίον σας τρία ή τέσσερα άρματα μάχης και αντιαεροπορικά.

Από εκεί και πέρα, η πτήση του ελικοπτέρου είναι ιδιαίτερα ομαλή και δεν παρουσιάζονται άλλες δυσκολίες. Κατά την προσωπική μου άποψη, αν εξαιρέσουμε το προβληματάκι που αναφέρθηκε, το μοντέλο πτήσης είναι πιο ομαλό από το αντίστοιχο του Enemy Engaged. Σε εκείνο ο έλεγχος του torque ήταν δυσκολότερος, αφού απαιτούσε επιπλέον επιδεξιότητα. Για παράδειγμα, ευκολότερα πραγματοποιούσα πτήση σε πολύ χαμηλή ταχύτητα και ύψος με το Team Alligator παρά με το Enemy Engaged. Από την άλλη, όμως, το γεγονός αυτό καθιστά περισσότερο ρεαλιστικό τον τίτλο της Razorworks.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Team Apache είχε πάει ικανοποιητικά σε αυτόν τον τομέα, πάντα με χρήση τρισδιάστατου επιταχυντή. Εκείνη την εποχή -αν θυμάμαι καλά κυριαρχούσαν ακόμα οι Voodoo 1- τα παιχνίδια μπορούσαν να λειτουργήσουν και χωρίς την παρουσία των επιταχυντών αυτών. Βέβαια, το θέαμα δεν ήταν ό,τι καλύτερο, καθώς το pixelization έδινε κι έπαιρνε. Βέβαια, με τη Voodoo τα πράγματα άλλαζαν άρδην.

Πλέον οι τρισδιάστατοι επιταχυντές είναι θεσμός και τα περισσότερα -αν όχι όλα- τα παιχνίδια αυτού είδους απαιτούν την παρουσία τέτοιου επιταχυντή. Για το Team Alligator οι ελάχιστες απαιτήσεις κάνουν λόγο για κάρτα με τουλάχιστον 4MB RAM και, φυσικά, με chip επιτάχυνσης. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, με το mapping texturing του τερέν να ξεχωρίζει - ακόμα και από χαμηλό ύψος φαντάζει ομαλό οπτικά, πόσο μάλλον από ψηλότερα. Τα μοντέλα τόσο των αεροπορικών μονάδων όσο και των αντίστοιχων επίγειων είναι όμορφα και λεπτομερώς σχεδιασμένα. Επίσης, έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στο φωτισμό: Ανάλογος της ώρας της μέρας είναι ο ambient φωτισμός, κάτι που δίνει την αίσθηση ότι όντως διανύουμε το συγκεκριμένο χρονικό σημείο και παράλληλα καθιστά τον τίτλο ατμοσφαιρικό. Το ηλιοβασίλεμα ή η αυγή έχουν έντονες ροζ και κόκκινες με πορτοκαλί αποχρώσεις, τα πρωινά και το μεσημέρι έχουν κανονικά χρώματα και οι νύχτες είναι ιδιαίτερα σκοτεινές. Χωρίς την ενεργοποίηση του night vision (νυχτερινής διόπτρας) δεν βλέπεις ούτε τη μύτη σου. Μάλιστα τη νύχτα, αν απενεργοποιήσετε τη νυχτερινή διόπτρα, τα πυρά που προέρχονται από το έδαφος, αλλά κυρίως εκείνα που εκτοξεύει το ελικόπτερό σας ή τα άλλα ελικόπτερα, δημιουργούν έντονες και εντυπωσιακές αντανακλάσεις στο έδαφος και ταυτόχρονα "σκίζουν" εξίσου εντυπωσιακά το σκοτάδι της νύχτας. Βέβαια, έτσι μπορείτε να καταλάβετε πού βρίσκεται το συμμαχικό ελικόπτερο ή να δείτε καλύτερα το δικό σας από μία εξωτερική κάμερα. Εκτός αν ανάψετε τα φώτα ναυτιλίας ή τον προβολέα, ο οποίος δημιουργεί μία αρκετά ρεαλιστική αντανάκλαση στο έδαφος. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι θα εντοπιστείτε ευκολότερα και ότι στη συνέχεια θα υποχρεωθείτε να κάνετε eject.



Υπό το φως του φεγγαριού...



Η σελίδα του παιχνιδιού στο site της GT Interactive.

Το γύρω περιβάλλον είναι αρκετά πειστικό, μια και θα βλέπετε διάφορα χωριουδάκια ενώ θα πετάτε, με όμορφα μοντέλα σπιτιών και πολιτικά αυτοκίνητα παρκαρισμένα. Κάπως έτσι ήταν και στο Team Apache, αλλά οι πόλεις που είχε σχεδιάσει τότε το τεχνικό επιτελείο της Simis δεν ήταν και τόσο καλά σχεδιασμένες.

Το κόκπιτ δεν μου άρεσε και τόσο. Κατά την προσωπική μου άποψη, ήθελε περισσότερη δουλειά ως προς την απόδοση της λεπτομέρειας. Το αντίστοιχο κόκπιτ του Hokum στο Enemy Engaged είναι σαφώς πιο όμορφο και, φυσικά, ούτε λόγος να γίνεται για τον co-pilot. Ναι μεν αν γυρίσετε θα τον δείτε, αλλά την εκπληκτική λεπτομέρεια στη σχεδίαση των πιλότων στο Enemy Engaged δεν θα τη συναντήσετε στο Team Alligator.

Ο ήχος κινείται σε περισσότερο μέτρια επίπεδα. Οι συνομιλίες των πιλότων



Διάσωση των πιλότων με πυκνή χιονόπτωση.


Το κόκπιτ με τη νυχτερινή διόπτρα ενεργοποιημένη.

είναι σχετικά καλές και μάλιστα μπορείτε να τις ρυθμίσετε να είναι μόνο στα ρωσικά. Αν καταλάβετε το παραμικρό, είστε ήρωες. (Είμαι σίγουρος πως ο αγαπητός φίλος Γιάννης Βογιατζής θα χαρεί ιδιαίτερα από το γεγονός.) Τα εφέ των πυροβολισμών, των εκρήξεων κ.λπ. είναι αρκετά καλά. Ομως, αν είστε μέσα στο κόκπιτ, ο ήχος της μηχανής δεν ακούγεται πάντα, οπότε θα νομίζετε ότι το ελικόπτερο δεν λειτουργεί! Από την άλλη, μην αναζητήσετε μουσική υπόκρουση, διότι απλούστατα δεν υπάρχει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως σε όλους τους σοβαρούς προσομοιωτές πτήσης, έτσι και στο Team Alligator τα πλήκτρα είναι αρκετά, πλην όμως όχι τόσο πολύπλοκα. Αρχικά θα πρέπει να έχετε δίπλα σας ανοιχτό το εγχειρίδιο χρήσης. Στις τελευταίες σελίδες του υπάρχουν με λεπτομέρεια τα πλήκτρα που χρειάζονται, πολλά από τα οποία αναφέρονται στις -αριθμητικά πολλές- εξωτερικές κάμερες, από τις οποίες μόνο λίγες είναι πραγματικά χρήσιμες. Προσωπικά, δεν χρησιμοποίησα περισσότερα από τα μισά πλήκτρα που χρειάζονται και κατάφερα μια χαρά να αξιοποιήσω τις δυνατότητες του ελικοπτέρου ώστε να φέρω εις πέρας μία αποστολή. Εκείνο που δεν μπόρεσα να επιτύχω όσο κι αν προσπάθησα ή μελέτησα το εγχειρίδιο, ήταν το ομαλό "κλείδωμα" των στόχων διότι το σύστημα στόχευσης είναι σχετικά πολύπλοκο. Μπορείτε να δώσετε διαταγή στον co-pilot (ή Weapons Officer - WO) να κάνει αυτός τη στόχευση, αλλά δεν θα έχετε εσείς τον έλεγχο. Από την άλλη, μπορείτε να αναλάβετε εσείς τον έλεγχο και να μη βασίζεστε στο AI του WO. Καλά όλα αυτά. Εστω δε ότι με κάποιον τρόπο "κλειδώθηκε" ο στόχος. Δεν είδα, όμως, στο HUD καμία ένδειξη ότι ο στόχος έχει "κλειδωθεί", οπότε συχνά έριχνα στην τύχη. Βέβαια, μπορείτε να επιλέξετε να κάνετε padlock view το στόχο, τουλάχιστον για να ξέρετε ποιον στοχεύετε. Ενα άλλο σημείο που χρήζει προσοχής στο πολύ ευαίσθητο αυτό ζήτημα του "κλειδώματος" είναι ότι ναι μεν μπορεί να έχετε εσείς τον απόλυτο έλεγχο της στόχευσης, αλλά αν ο WO κρίνει ότι πρέπει να "κλειδωθεί" κάποιος άλλος μείζων στόχος, μπορεί ξαφνικά να ρίχνετε σε ένα άρμα, ο πύραυλος όμως να πηγαίνει στα... Μέγαρα. Πατώντας το πλήκτρο D μπορείτε να το ελέγξετε και αυτό. Το κεφάλαιο "κλείδωμα και στόχευση" θα πρέπει να το μελετήσετε καλά αν αγοράσετε τον τίτλο, μια και οι σελίδες που έχουμε στη διάθεσή μας δεν αρκούν αυτή τη στιγμή.

Αν εξαιρέσουμε αυτό το κομμάτι, κατά τα άλλα ο χειρισμός είναι αρκετά εύκολος, ιδίως στην απλή πτήση ή ακόμα και αν κριθεί αναγκαίο να κρυφτείτε πίσω από λόφους ή δέντρα, σε πολύ χαμηλό ύψος. Απλώς θα χρειαστούν αρκετά ήπιες κινήσεις του μοχλού, ενώ θα πρέπει γρήγορα -πάντα, όμως, ήπιανα αυξομειώνετε το torque, δηλαδή την ώθηση (thrust) του ελικοπτέρου, αλλά και το rudder. Αν το torque βρίσκεται στο 70-75%, θα μπορέσετε είτε να το κρατήσετε σταθερό είτε να κινηθείτε σε πολύ χαμηλό ύψος. Αυτό που διέκρινα σε σύγκριση με το Enemy Engaged είναι πως στο Team Alligator ο χειρισμός του ελικοπτέρου είναι ευκολότερος, εξαιρουμένης πάντα της στόχευσης. Ενα άλλο στοιχείο που δεν μου άρεσε ως προς το AI του αυτόματου πιλότου είναι ότι σε ορισμένα waypoints, προτού φτάσουμε στο τελικό, ξαφνικά σταματούσε σε πολύ χαμηλό ύψος και, φυσικά, οι εχθρικές δυνάμεις στο έδαφος έκαναν πάρτι. Επίσης, όταν βρισκόμαστε στο επίμαχο waypoint και αφού εμφανιζόταν το μήνυμα ότι η αποστολή εξετελέσθη, ο αυτόματος δεν μετέφερε το ελικόπτερο στο επόμενο waypoint (όπως κάνουν όλοι οι αεροπορικοί προσομοιωτές), αλλά έπρεπε ο χρήστης να του πει να μετακινηθεί στο επόμενο waypoint.

Τα μενού επιλογών του παιχνιδιού αποτελούνται από τους "συνήθεις υπόπτους": Training, το οποίο είναι πολύ καλό και αναλυτικό (μερικές φορές μάλιστα ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί ήπιες βωμολοχίες αν κάνουμε καμιά "πατάτα"), Instant Action, Campaigns, Network Play και Options. Το interface είναι αρκετά απλό και η πλοήγηση σε αυτό απελπιστικά εύκολη, οπότε εκεί δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα.


Η πρόσοψη του Hokum.


Λίγο πριν από την προσγείωση.


Αποστολή την αυγή. Ωραίος φωτισμός;



Η κάλυψη πίσω από λόφους είναι απαραίτητη.

CAMPAIGNS

Αναμφίβολα, οι campaigns είναι όλο το θέμα στο Team Alligator, αφού εκεί βασίζεται η αντοχή στο χρόνο για τον τίτλο. Τα θέατρα επιχειρήσεων στα οποία θα δώσουμε τις μάχες είναι το Τατζικιστάν και η Λευκορωσία. Πάντα με το μέρος των Ρώσων, θα κληθούμε να αντιμετωπίσουμε τους Ισλαμιστές εξτρεμιστές, οι οποίοι με τη βοήθεια του Αφγανιστάν θα προσπαθήσουν να πάρουν τον έλεγχο του Τατζικιστάν απειλώντας έτσι την Κοινοπολιτεία των Ανεξάρτητων Κρατών, ενώ στη Λευκορωσία η Ρωσία κάνει στρατιωτική επέμβαση για να προστατεύσει τους Ρώσους που ζουν εκεί από τις ακρότητες που ασκούν πάνω τους οι Λευκορώσοι με τη βοήθεια της Ουκρανίας. Το δεύτερο σενάριο είναι δυσκολότερο από το πρώτο, καθώς υποτίθεται πως τη Λευκορωσία υποστηρίζει με υλικό το ΝΑΤΟ, μια και η τελευταία του ζήτησε βοήθεια.

Οι campaigns διεξάγονται όπως και στο Team Apache. Εχουμε στη διάθεσή μας μία ομάδα πιλότων με διαφορετικές ικανότητες και εμπειρία ο καθένας και πρέπει να τους χρησιμοποιούμε αναλόγως των αποστολών, αλλά και να φροντίζουμε να κρατάμε το ηθικό τους ψηλά. Αν υποστούμε ήττα ή χαθεί πλήρωμα, συνήθως το ηθικό των πιλότων πέφτει. Μπορούμε είτε να τους δώσουμε κουράγιο, είτε να τους στείλουμε για ξεκούραση, είτε να τους δώσουμε μετάλλιο - μπορούμε ακόμα και να τους επιβάλουμε την πειθαρχία για να συνέλθουν. Βέβαια, υπάρχει και η εναλλακτική να τους δώσουμε αμερικανική σοκολάτα! - τα σχόλια δικά σας...

Εχετε υπόψη πως, αν χάσετε πλήρωμα, θα μπορέσετε να βρείτε αντικαταστάτες. Αν όμως χάσετε σχεδόν όλα τα ελικόπτερα που σας έχει εμπιστευθεί ο στρατός, να ξέρετε πως σας περιμένει το στρατοδικείο και η campaign τερματίζει άδοξα.

Αν σε μία αποστολή χάσουμε ένα ελικόπτερο, η επόμενη αποστολή συνήθως έχει να κάνει με τη διάσωσή του. Από εκεί και πέρα φροντίζουμε να επιδιορθώνουμε έγκαιρα τα ελικόπτερα που έχουν χτυπηθεί, να διαβάζουμε τις εφημερίδες για τα τελευταία νέα και, φυσικά, να αναλαμβάνουμε αποστολές, των οποίων τα είδη ποικίλλουν και είναι ενδιαφέροντα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα ρολόι που μετρά σε πραγματικό χρόνο. Οταν θελήσουμε να κινηθεί πιο γρήγορα, πατάμε ένα πλήκτρο που υπάρχει δίπλα του για να προσπεράσει πιο γρήγορα το χρόνο, μέχρις ότου συμβεί ένα άλλο γεγονός. Ετσι μπορούμε να προετοιμαστούμε καλύτερα.



Δεν θα ήθελα να ήμουν εντός του βεληνεκούς αυτού του Hokum...

Στο Team Apache το interface των campaigns είχε background ανάλογο του πού βρισκόμαστε. Οταν ήμαστε π.χ. στο συνεργείο, έδειχνε στο φόντο ένα συνεργείο ή το θάλαμο των πιλότων. Στο Team Alligator δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Το interface δεν περιλαμβάνει κανένα background. Μόνο στο άνω μέρος της οθόνης θα δείτε τα κουμπιά χειρισμού της campaign. Νομίζω πως θα ήταν καλύτερα αν είχαν προστεθεί μερικές εικόνες ως φόντο.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Team Alligator σίγουρα δεν άφησε αρνητικές εντυπώσεις. Αν είχε προσεχθεί περισσότερο ο ήχος, θα μπορούσαμε να κάνουμε λόγο για ένα εξαίρετο οπτικοακουστικό σύνολο και για ορισμένα στοιχεία ως προς το μοντέλο πτήσης και την AI του αυτόματου πιλότου. Ακόμα, οι campaigns ίσως να μην έπρεπε να έχουν τόσο αυξημένο δείκτη δυσκολίας. Τέλος, κάτι που δεν ανέφερα: Θα χρειαστείτε ένα σχετικά ισχυρό σύστημα, αφού σε έναν Celeron 466, με 64MB RAM και μία 3D Blaster Banshee 16MB SGRAM καθυστερούσε να φορτώσει και υπήρχαν αρκετά "κοψίματα", σε σημείο που ήταν αδύνατος ο υπολογισμός της επόμενης κίνησης. Σημειωτέον πως είχε γίνει full installation στο δίσκο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	78
CAMPAIGNS	84
ΑΝΤΟΧΗ	79

80



Ενα πολύ ενδιαφέρον chopper sim, το οποίο παρουσιάζει ορισμένα μειονεκτήματα, αλλά αξίζει την προσοχή σας.

HINTS & TIPS

Σίγουρα όλοι εσείς οι μαθητές λυκείου και οι φοιτητές θα ετοιμάζεστε πυρετωδώς για τις τελικές εξετάσεις, άρα πού καιρός για παιχνίδια... - ή μήπως κάνω λάθος; Τέλος πάντων. Αν και γνωρίζω ότι το περιεχόμενο της στήλης αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα στο διάβασμα, οφείλω να είμαι πιστός στο ραντεβού μου κάθε δεκαπενθήμερο προσφέροντας όλα τα νέα cheats που κυκλοφορούν στην... πιάτσα. Υπομονή, όμως. Ενας μήνας είναι, θα περάσει. Οι υπόλοιποι που δεν ασχολείστε με τόσο "πεζά" αντικείμενα, όπως οι εξετάσεις, μείνετε συντονισμένοι.

του Πέτρου Παπαθανασίου

BEETLE CRAZY CUP

"Κατσαριδάκι, αγάπη μου." Σκαραβαίοι κόκκινοι, σκαραβαίοι κίτρινοι, σκαραβαίοι σπορ, σκαραβαίοι 4x4 και ό,τι είδους σκαραβαίοι μπορείτε να φανταστείτε βρίσκονται σε αυτό το άκρως συμπαθητικό racing game. Σε ένα παλαβιάρικο παιχνίδι ταιριάζει και ένα παλαβιάρικο cheat. Την ώρα που τρέχετε στην πίστα, πατήστε ALT και TAB για να βγείτε στα Windows, περιμένετε 4-5 δευτερόλεπτα και επιστρέψτε στο παιχνίδι. Τα πράγματα θα έχουν αλλάξει εντελώς, αφού κατά τη διάρκεια της "απουσίας" σας τα αυτοκίνητα που ελέγχει ο υπολογιστής βρίσκονται εκτός ελέγχου, με αποτέλεσμα να κινούνται ανάποδα, να πέφτουν πάνω σε τοίχους κ.λπ. Δυστυχώς, το ίδιο ισχύει και για το δικό σας σκαραβαίο. Επαναφέρετέ



τον στην τάξη και θα έχετε κερδίσει αρκετά δευτερόλεπτα σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Προσοχή, το κολπάκι αυτό επιδρά μόνο στα αυτοκίνητα που βρίσκονται εντός του οπτικού πεδίου σας τη στιγμή που θα το ενεργοποιήσετε.



DEMOLITION RACER

Προχωρούμε με το επόμενο διασκεδαστικό racing game. Αν δεν καταφέρνετε να διαλύσετε το συναγωνισμό (μεταφορικά και κυριολεκτικά), ακολουθήστε τη μέθοδο που περιγράφω.





Πρόσβαση σε όλες τις πίστες και όλα τα αυτοκίνητα:
Στην οθόνη εισαγωγής του ονόματός σας πληκτρολογήστε "BIG CHEAT", πατήστε το Enter και μετά γράψτε το πραγματικό σας όνομα.

Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα στο Demolition League:
Στην οθόνη εισαγωγής του ονόματός σας πληκτρολογήστε "LEAGUE CHEAT", πατήστε το Enter και μετά γράψτε το πραγματικό σας όνομα.

Τους παραπάνω κωδικούς πληκτρολογήστε τους όπως ακριβώς αναγράφονται (κεφαλαία γράμματα, χωρίς τα εισαγωγικά).

EARTH 2150

"It's the end of the world as we know it", όπως λένε και οι REM, και εσείς βέβαια συμμετέχετε με όλες τις δυνάμεις σας. Επειδή όμως ούτε αυτές είναι αρκετές, παρακολουθήστε τι μπορείτε να κάνετε για να ξεμπερδεύετε μια

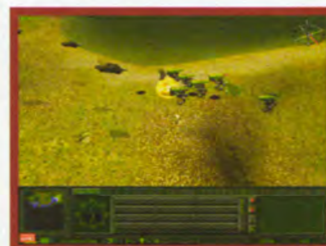




ώρα αρχύτερα.

Πατήστε το ENTER και πληκτρολογήστε τη φράση "I_WANNA_CHEAT". Για να μπείτε στο cheat mode πιέστε ταυτόχρονα τα SHIFT, το ENTER και το 0 του αριθμητικού πληκτρολογίου. Από εδώ και έπειτα, όποτε θέλετε να ενεργοποιηθεί κάποιο από τα cheats, πατήστε το ENTER, εισαγάγετε τον αντίστοιχο κωδικό και ξαναπατήστε το ENTER.

- **Armageddon:** Βροχή μετεωριτών.
- **Bad_time_bad_place:** Καταστροφή των πλησιέστερων μονάδων.
- **Eagle_eye:** Τα πάντα γίνονται ορατά.



- **Einstein 1:** Ενεργοποιείται το fast explore (0 για απενεργοποίηση).
- **Fireworks:** Νάρκες.
- **Hasta_la_vista_enemigos:** Καταστρέφονται όλοι οι εχθροί και όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται στο οπτικό πεδίο σας.
- **I_love_this_game X:** Λαμβάνετε X CR.
- **Let_be_darkness:** Σκιάζονται τα πάντα.
- **Massacre:** Καταστρέφονται όλα τα αντικείμενα στη γύρω περιοχή.
- **No_more_secrets:** Ολος ο χάρτης στη διάθεσή σας.
- **See_you_next_life:** Καταστρέφεται η επιλεγμένη μονάδα.
- **The_hammer_of_thor:** Σκο-

τώνονται όλοι οι εχθροί στη γύρω περιοχή.

● **X-mas_pack:** Επισκευή του διαστημοπλοίου και επανεξοπλισμός του.

HEAVY GEAR II

Αν και στερείται των γιγαντιαίων ρομπότ του Mechwarrior, διαθέτει δράση σε μεγάλες ποσότητες, αλ-



λά και ιδιότροπο χειρισμό. Αν δεν μπορείτε λοιπόν να ελέγξετε την κατάσταση, απλώς... πιέστε το πλήκτρο ˜ (αριστερά από το "1" του πληκτρολογίου) για να ανοίξει το παράθυρο διαλόγου. Σε αυτό μπορείτε πλέον να εισαγάγετε τα ακόλουθα δύο cheats:

● **Set camti:** Για να γίνετε άτρωτος.



● **Set mission:** Για να ολοκληρωθεί αυτομάτως η αποστολή.

HOMEWORLD

Οι command-lines που ακολουθούν καθορίζουν τη λειτουργία του παιχνιδιού, ενώ μερικά από αυτά επηρεάζουν τη δυσκολία του. Τρέξ-





τε, λοιπόν, το παιχνίδι με όποια επιλογή θέλετε χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη command-line (π.χ. c:\homeworld\homeworld.exe /noCompPlayer).

● **/noCompPlayer:** Ακυρώνονται οι default computer players.

● **/notactics:** Ακυρώνονται οι τακτικές.

● **/noretreat:** Ακυρώνεται η διαδικασία "retreat" των τακτικών.

● **/debug:** Ενεργοποιείται το debug window.

● **/freemouse:** Ο mouse pointer κινείται ελεύθερα σε όλο το εύρος της οθόνης κατά το ξεκίνημα του παιχνιδιού.

● **/noSound:** Παύει ο ήχος.

● **/noSpeech:** Παύουν οι ομιλίες.

● **/reverseStereo:** Αλλάζουν μεταξύ τους το αριστερό με το δεξί κανάλι ήχου.

● **/noBG:** Δεν εμφανίζεται το background του γαλαξία.

● **/noFilter:** Ακυρώνεται το bi-linear filtering των textures.

● **/noSmooth:** Δεν χρησιμοποιείται η μέθοδος εξομάλυνσης των ακμών των πολυγώνων.

● **/nilTexture:** Δεν φορτώνονται καθόλου τα textures.

● **/noShowDamage:** Δεν εμφανίζονται τα εφέ καταστροφής των διαστημοπλοίων.

● **/fullscreen:** Το παιχνίδι παίζεται σε full-screen mode χρησιμοποιώντας software rendering.

● **/window:** Το παιχνίδι παίζεται σε παράθυρο του desktop.

● **/d16:** Επιλογή 16bit χρώματος.

● **/d24:** Επιλογή 24bit χρώματος.

● **/d32:** Επιλογή 32bit χρώματος.

● **/gl:** Θέτει το OpenGL ως βασική μηχανή rendering.

● **/d3d:** Θέτει το Direct3D ως βασική μηχανή rendering.

● **/demoRecord:** Αποθηκεύει στο δίσκο ένα demo.

● **/demoPlay:** Παίζει το αποθηκευμένο demo.

● **/disablePacking:** Δεν χρησιμοποιείται η λειτουργία packing των textures.

Πολλές από τις προαναφερθείσες command-lines προσφέρουν, όπως βλέπετε κι εσείς, τη δυνατότητα να επεμβαίνουμε στο πόσο "βαριά" θα είναι τα γραφικά του παιχνιδιού, επιτρέποντας στους κατόχους μηχανημάτων περιορισμένων δυνατοτήτων να παίζουν το παιχνίδι χωρίς περιορισμούς, αφαιρώντας όμως κάποιες από τις δυνατότητες της μηχανής γραφικών.



ΗΙΝΤ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Σε αυτό το τεύχος φιλοξενούμε μία βοήθεια για το M&M 7 που λάβαμε από τον Στυλιανό Καραμιτζιώτη. Αφορά στον τρόπο με τον οποίο θα γίνετε πλούσιοι και θα μεγιστοποιήσετε τα χαρακτηριστικά των ηρώων σας.

MIGHT & MAGIC VII

Ενα tip για να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη στο Might & Magic VII. Προσοχή, όμως, διότι ισχύει για όσους έχουν διαλέξει το light path στο παιχνίδι. Για να πάρετε το light magic membership θα πρέπει να ολοκληρώσετε την αποστολή "Walls of Mist", χωρίς όμως να σκοτώσετε κανέναν. Μέσα στο Walls of Mist υπάρχουν τρεις πόρτες, οι οποίες σας τηλεμεταφέρουν σε τρεις διαφορετικές περιοχές. Σε καθεμία από αυτές τις τοποθεσίες υπάρχει ένα chest που περιέχει ένα κλειδί. Με τα τρία κλειδιά ενεργοποιούνται τα τρία buttons και βγαίνετε από την άλλη πλευρά του Walls of Mist. Η μεσαία πόρτα οδηγεί σε μία περιοχή όπου υπάρχουν τέσσερα δωμάτια, σε καθένα από τα οποία βρίσκονται δύο βαρέλια που σας προσφέρουν +2 μόνιμα σε κάποια από τα abilities των ηρώων σας καθώς και μεγάλες κολόνες αποτελούμενες από χρυσά νομίσματα (από 2 έως 4 χιλιάδες). Αν κάνετε cast το invisibility spell, τότε θα μπορέσετε να μπείτε ανενόχλητοι στο Walls of Mist και να ολοκληρώσετε την αποστολή. Χρειάζεται μόνο καλός συγχρονισμός και προσοχή ώστε να μην περάσει η χρονική διάρκεια που μένει ενεργοποιημένο το spell όσο βρίσκεστε μέσα στο Walls of Mist. Αν, αφού ολο-



κληρώσετε την αποστολή, ξαναμπείτε στη μεσαία πόρτα/τηλεμεταφορέα του Walls of Mist, θα ανακαλύψετε ότι τα πάντα είναι... ξαναγεννημένα!!! Και τα νομίσματα και τα βαρέλια που δίνουν +2 στα abilities. Επαναλαμβάνοντας την παραπάνω διαδικασία μπορείτε να ανεβάσετε τα skills σε δυσθεώρητα ύψη, το ίδιο και τα χρήματά σας.

LUCKY LUKE

"Είμαι ένας φτωχός και μόνος καουμπόης..." Δεν υπάρχει περίπτωση να μην ξέρετε αυτή τη φράση και να παίζετε το παιχνίδι. Επειδή λοιπόν τη γνωρίζετε, πάρτε μαζί σας την Ντόλυ και επισκεφθείτε



όποιο level του παιχνιδιού θέλετε, χρησιμοποιώντας τα δεδομένα που σας δίνουμε στη συνέχεια.

- **Level 1:** Dalton, Lucky, Dalton, Pferd
- **Level 2:** Lucky, Dalton, Pferd, Lucky
- **Level 3:** Hund, Lucky, Dalton, Dalton



- **Level 4:** Dalton, Hund, Hund, Dalton
- **Level 5:** Dalton, Dalton, Lucky, Pferd
- **Level 6:** Pferd, Hund, Hund, Dalton
- **Level 7:** Lucky, Pferd, Lucky, Hund

MOTO RACER 2

Οι κωδικοί που σας προσφέρουμε αφορούν στη δεύτερη συνέχεια του πολύ γνωστού (αν και όχι ιδιαίτερα ποιοτικού) Moto Racer. Εισάγονται κατά τη διάρκεια του αγώνα.





- **CDNALSI:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλες τις πίστες του παιχνιδιού.
- **CESREVER:** Μπορείτε πλέον να επιλέξετε τις extra πίστες από το κεντρικό μενού.
- **CTEKCOP:** Ολες οι μηχανές γίνονται... πυραυλοκίνητες.

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000

Η ΕΑ πέτυχε διάνα με το NFS 5, αφού μας έδωσε τη δυνατότητα να οδηγήσουμε -έστω και μέσω του υπολογιστή μας- όλη τη σειρά των μοντέλων της πιο διάσημης κατασκευάστριας εταιρίας σπορ αυτοκινήτων Porsche, από την 356 με τον "αναιμικό" κινητήρα της των 1.100cc έως και την "αχαλίνωτη" 911S Turbo. Το κόλπο που ακολουθεί δεν αποτελεί ακριβώς



cheat, καθώς είναι απόλυτα "νόμιμο" και προσφέρεται μέσω των ίδιων των επιλογών του παιχνιδιού.

Επιλέξτε από το αρχικό μενού το Multiplayer mode και στη συνέχεια την επιλογή Peer to Peer, αλλά τρέξτε μόνοι σας. Με αυτόν τον τρόπο αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα και όλες τις πίστες.

OUTCAST

Αυτό το τεράστιο και πρωτοποριακό action-adventure με στοιχεία rpg, παρά τα αναρίθμητα προβλήματα και κολλήματα στη χρήση του, που συνοδεύουν άλλωστε σχεδόν όλους τους τίτλους της γαλλικής Infogrammes, γνώρισε αρκετή επιτυχία ακριβώς λόγω του πρωτοποριακού χαρακτήρα του. Στο τεύχος αυτό σας προσφέρουμε μπόλικο υλικό για να ολοκληρώσετε το Outcast, χωρίς ιδιαίτερες δυσκολίες (πέρα από τα όποια εμπόδια παρουσιαστούν κατά την επίλυση των γρίφων).

Εχουμε και λέμε... Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογή-



στε HOKKUSPOKKUS, ώστε να αποκτήσετε πρόσβαση στην κονσόλα διαλόγου, κάθε φορά που θα πατάτε το F12. Στην κονσόλα μπορείτε να εισαγάγετε πλέον κάποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν:

- **ARSENAL:** Αποκτάτε όλα τα όπλα.
- **AMMO_FLOW:** Αποκτάτε άπειρα πυρομαχικά.
- **DYNAMIT:** Δυναμίτης.
- **KILL_SOLIERS:** Σκοτώνονται όλοι οι αντίπαλοι στο χώρο στον οποίο βρίσκεστε.
- **IAMINVISIBLE:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **FLY:** Ενεργοποιείται/Απενεργοποιείται το Fly mode.
- **TRACKER:** Αποκτάτε radar.
- **BENNY:** Περνάτε μέσα από τους τοίχους.



- **POW x:** Οπου x ο αριθμός της ενέργειας που επιθυμείτε να αποκτήσετε.
- **QUIT:** Βγαίνετε από το παιχνίδι.

Ενα μικρό tip που χρησιμεύει στο να ανοίγετε κλειδωμένες πόρτες είναι το εξής: Σταθείτε όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πόρτα που θέλετε να ανοίξετε, κάνετε drop το F-Link (συσκευή τηλεμεταφοράς) και τηλεμεταφερθείτε... πίσω από την πόρτα, εκμεταλλευόμενοι ένα από τα δεκάδες bugs του προγράμματος.

Κλείνουμε με τις βοήθειες για το Outcast, με τη μέθοδο της τροποποίησης ενός αρχείου του παιχνιδιού, η οποία απαιτεί να έχετε κάποια πείρα σε τέτοιου είδους επεμβάσεις.

Βρείτε το αρχείο outcast.ini στο φάκελο του παιχνιδιού και ανοίξτε το με οποιονδήποτε text editor. Τροποποιήστε τις αντίστοιχες γραμμές κειμένου σύμφωνα με τα ακόλουθα.

- Για να γίνει 10 το κόστος όλων των αντικειμένων:

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000
```

- Για να έχετε πάντα 999 χρηματικές μονάδες στη διάθεσή σας:

[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000

STARLANCER

Φαίνεται ότι σε αυτό το τεύχος τα space sims και space strategies έχουν την τιμητική τους.

Ενα κόλπο για να μετακινείστε από level σε level είναι το εξής:

Ενώ βρίσκεστε στο βασικό μενού, κρατήστε πατημένο το CTRL και πληκτρολογήστε τη λέξη potatoe. Στο επάνω αριστερό άκρο της οθόνης θα εμφανιστεί η ένδειξη "M#", όπου # η αποστολή στην οποία βρίσκεστε. Πατώντας τους



αριθμούς 0-9 του πληκτρολογίου σας η ένδειξη αλλάζει. Ετσι ορίζετε σε ποια αποστολή θέλετε να μεταφερθείτε. Αφού επιλέξετε την αποστολή, πατήστε τα πλήκτρα CTRL και ENTER ταυτόχρονα, έως ότου εμφανιστεί η οθόνη επιλογής διαστημοπλοίου.

STAR TREK - ARMADA

Επιστρέφουμε εκεί όπου μείναμε στο προηγούμενο τεύχος και προσφέρουμε μερικά κόλπα για τους πιο "ψαγμένους" χρήστες.

Για να αποκτήσετε παντοδύναμες ασπίδες ανοίξτε με κάποιον text editor το αρχείο "RTS_CFG.H"



που βρίσκεται στον κατάλογο του παιχνιδιού. Βρείτε τις γραμμές του κειμένου:

Float EASY_DAMAGE = 0.5;
Float HARD_DAMAGE = 2.0;
και μετατρέψτε τες σε:
Float EASY_DAMAGE = 0.0;
Float HARD_DAMAGE = 0.0;

Στη συνέχεια τρέξτε το παιχνίδι στο Difficulty mode Easy ή Hard. Ο αριθμός αντιστοιχεί στο μέγεθος του damage που δέχεται σε κάθε χτύπημα η ασπίδα, άρα όσο μεγαλύτερος ο αριθμός τόσο μικρότερη η αντοχή της. Δοκιμάστε διάφορα νούμερα για να το διαπιστώσετε. Πάντα, όμως, κρατάτε backup του αρχικού file πριν από κάθε τροποποίηση. PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

PLANESCAPE TORMENT

ΜΕΡΟΣ Β'

Εφτασε, επιτέλους, στα χέρια σας και το δεύτερο μέρος της λύσης του ανεπανάληπτου Torment. Προτού μπούμε στο ψητό, θα επαναλάβω ότι δεν είναι η λύση βήμα προς βήμα, απλώς η γενική πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και άλλες εναλλακτικές λύσεις για κάθε εμπόδιο και πρόβλημα που συναντάτε.

του Νίκου Κόντη
darktemplar@alloymail.com

Λοιπόν, πού είχαμε μείνει; Α, ναι, θυμήθηκα, ανοίγατε την Painted Door και μπαίνατε στο...

TENEMENT OF THUGS

Οποιον σας επιτίθεται στείλτε τον στον τάφο :). Μαζέψτε από όλα τα βαρέλια και τα κιβώτια τα αντικείμενα, ιδίως το χρυσάφι. Μιλήστε στη Sybil, η οποία σας συμβουλεύει να μην μπείτε από την πόρτα (είναι δίπλα της), αλλά να πάτε από τη διπλανή για να γλιτώσετε μία δύσκολη μάχη. Ανεβείτε στο δεύτερο Level, σκοτώστε το μάγο και πάρτε το κλειδί. Τώρα μπορείτε να ανοίξετε την πλαϊνή πόρτα και να τρέξετε να φύγετε (ένας χαρακτήρας αρκεί να περάσει και να τρέξει προς την έξοδο και όλη η ομάδα θα βγει). Αν θέλετε τα XP από τη μάχη, επειδή οι μάγκες είναι ζόρικοι και πολλοί, κρατήστε τους στριμωγμένους στην πόρτα και βαράτε τους έναν έναν.

ALLEY OF LINGERING SIGHS

Μόλις βγείτε, θα δείτε τη Sybil και θα σας δώσει 1.000XP. Προχωρήστε προς τα κάτω και μπείτε στο σπίτι. Παρακολουθήστε το Vision (1.000XP) και πάρτε το Hammer από το πτώμα του Dabus. Ανοίξτε τις πόρτες λίγο πιο κάτω και προχωρήστε στο μέρος που πεθάνατε. Το πέτρινο πρόσωπο σας ζητάει να το απαλλάξετε από το Dabus που είναι επάνω. Επιστρέψτε επάνω και πείτε στον Dabus για το νεκρό του σύντροφο μέσα στο σπίτι. Πίσω στο πέτρινο πρόσωπο και θα πάρετε 11.500XP. Τώρα πρέπει να χαλάσετε ό,τι επισκεύασαν τα Dabus. Αντε πάλι πάνω. Αριστερά από την είσοδο (στα ξύλα) χρησιμοποιήστε την Iron Prying Bar και αριστερά από το σπίτι το Hammer (στον τοίχο). Πίσω στο Stone Face, 16.250XP και μεταφερόμαστε στην...

LOWER WARD

Θέλετε δεν θέλετε, εδώ θα σας απαγάγουν τον αγαπητό Morte (μην ξεχάσετε να συλλέξετε τα αντικείμενα που θα ρίξει). Μην ανησυχείτε, θα τον πάρουμε πίσω. Προς το παρόν, ρωτήστε την Annah αν είχε βρει τίποτα στο σώμα σας και θα σας δώσει ένα δαχτυλίδι. Ο Korur (λίγο πιο κάτω) είναι Trainer για Warriors. Ο Sebastian θα σας δώσει +2 μόνιμα στο Charisma και 4.000XP αν σκοτώσετε ένα Abishai, τον Grosuk (βρίσκεται στη μέση και αριστερά του χάρτη). Μιλήστε στον Thorp, αρχηγό των τριών Thokola, και θα σας πει για τον καβγά που πρόκειται να κάνουν. Ρωτήστε και την Xanthia [Citroen :)] για το συγκεκριμένο θέμα. Προειδοποιήστε τον Thorp





Η αναπόφευκτη απαγωγή του Morte!

(6.000XP) και ξανά πίσω στην Xanthia, η οποία θα σας βρίσει και θα φύγει (2.000XP). Κάνετε Trading με τον Giltspur και αν τον ρωτήσετε αν έχει κάποια δουλειά για εσάς, θα σας δώσει ένα Note να το πάτε στο Print Shop. Παραδώστε το στον ScoffLaw Pen (βρίσκεται στο Print Shop) και πίσω στον Giltspur (6.000XP), ο οποίος σας παραδίδει ένα νέο μήνυμα για τον Keldor (θα τον βρούμε πιο μετά, στο Great Foundry). Μπείτε στο Marketplace, αγοράστε ό,τι θέλετε και μετά μιλήστε στην Karina. Οταν της πείτε ότι τη συμπαθείτε, θα κερδίσετε 2.000XP. O Corvus (βόρεια έξοδος) θα δείτε ότι ενδιαφέρεται για την Karina, οπότε μπορείτε να του τη γνωρίσετε (2.000 XP). Αντε... και στο γάμο εσείς κουμπάροι :).

Στο σκλαβοπάζαρο η Trist θα σας πει ότι είναι αθώα και σας παρακαλεί να αποδείξετε την αθωότητά της. O Byron Pikit (κάτω από τα τρία Thokola είναι) θα το παίξει Japanese (1.000XP), αλλά θα σας αναφέρει για τον Lenny (είναι και Thief Trainer για όσους ενδιαφέρονται). Βρείτε τον και πείτε του ότι έρχεστε εκ μέρους του Pikit και άλλα παραμύθια, για να σας αποκαλύψει πού είναι τα χαμένα έγγραφα (3.000XP). Στην Warehouse μιλήστε στον Vault και κάνετε Claim για ένα δάνειο (εγώ έκανα και για ένα Pouch και είπα τον αριθμό 1.123 και έπιασε, οπότε κέρδισα 1.123 Copper. Δεν ξέρω όμως πώς ενεργοποιείται αυτό το "quest"). Θα σας δώσει τα έγγραφα που αποδεικνύουν την αθωότητα της Trist. Μιλήστε με τον πωλητή σκλάβων Deram (4.000XP), μετά με την Trist (4.000XP) και πλέον είναι ελεύθερη.

Καιρός να πάρουμε πίσω τον Morte. Μπείτε στο Wrecked House και κατεβείτε τα σκαλιά. O Lothar θα σας ζητήσει αντάλλαγμα για τον Morte. Μπορείτε να του δώσετε ένα σωρό Skulls (Soego's, Silent King's, Hargrimm's, Stale Mary's, οποιουδήποτε διάσημου δηλαδή) και θα πάρετε συνολικά 60.000XP! O Morte είναι πάλι ελεύθερος. Μιλήστε του και θα σας πει για μία νέα Special Ability που έμαθε.

Μέσα στο Coffin Maker, ο Dimtree, που είναι zombie, θα σας παρακαλέσει να τον απαλλάξετε από τη ζωή του. O Sebastian θα σας μάθει την τελετή που χρειάζεται και εσείς απλώς εφαρμόστε την στον Dimtree, ο οποίος θα πέσει σέκος. Αναθέστε στον Dak'kon να λυτρώσει την An'azi από τη μίζερη ζωή της και μετά περάστε τις πύλες που είναι λίγο πιο δεξιά, ούτως ώστε να παραδώσετε το μήνυμα στον Keldor. Πλέον είστε στο...

GREAT FOUNDRY

Μιλήστε στον Thilbon και πάρτε 2 κομμάτια Ore. Λίγο πιο δεξιά, μέσα στο διάδρομο, με 40 Copper προμηθευτείτε εξοπλισμό από τον Nadilin. Ανεβείτε τις σκάλες και παραδώστε το μήνυμα στον Keldor, ο οποίος βρίσκεται στο βήμα. Προκειμένου να γίνετε μέλη των Godsmen (σας το συνιστώ) ο Keldor σας αναθέτει τρεις συνεχόμενες αποστολές. Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Στην πρώτη αποστολή πρέπει να του κατασκευάσετε κάτι. Εκεί όπου είναι οι πολλές χύτρες :), κάνετε κλικ στην άδεια και κατασκευάστε είτε ένα στιλέτο είτε ένα σφυρί και δείξτε το στον Keldor (8.000XP). Αποστολή υπ' αριθμόν 2: Πρέπει να ανακαλύψετε ποιος είναι ο ένοχος σε έναν φόνο που έχει γίνει. Η Alissa θα σας πει τους τρεις υπόπτους. Πρώτα ανακρίνετε τον Thilbon, μετά τον Soras (είναι στην αίθουσα που βρίσκεται και ο Keldor). Θα κάνετε πολλά μπρος πίσω και τελικά πείτε στον Keldor να τους συλλάβει και τους δύο (10.000 XP). Στην τρίτη και τελευταία αποστολή πρέπει να πείσετε τον Sarvos να μην αυτοκτονήσει. Αρχικά μιλήστε με τη Sarossa (αδελφή του Soras και κόρη του Sarvos). Παραδεχθείτε ότι θα κάνατε το ίδιο έστω και αν δεν ήταν αδερφός της ο Sarvos (απομεινάρι από την προηγούμενη αποστολή). Μετά ενημερώστε την για το τι συμβαίνει με το πατέρα της. Τώρα ανεβείτε τις σκάλες και μιλήστε στο φρουρό. Πείτε στον Sarvos τα λόγια της κόρης του και θα τον αποτρέψετε. Επιστρέψετε στον Keldor, ο οποίος σας κάνει και επίσημα μέλος των Godsmen (8.000 XP). Πλέον μπορείτε να αγοράσετε από τον ίδιο ωραία spell-άκια και κάτι όπλα μούρλια... Μετά την είσοδό σας στον Faction των Godsmans, ζητήστε από τη Sarossa να σας "αλλάξει" και αφού πλέον γίνετε Godsman και το παραδεχτείτε, τσουπ +1 στο Wisdom!!!

O Nihl Xander θα σας αναφέρει για την Dreambuilder μηχανή του. Αλλά για να την ενεργοποιήσετε, πρέπει να του κάνετε μερικές δουλίτσες (τι πρωτότυπο...). Πρώτα ζητάει ένα παράξενο μπουκάλι. Μπορείτε να το πάρετε από τον Apothecary (Clerks Ward). Εν συνεχεία σας ζητάει ένα Birdcage (άλλο άσχετο). Από τον Lazlo (Marketplace Lower Ward) θα πάρετε ένα Portal Key. Ανεβείτε στη "γεφυρούλα" πάνω και δεξιά από τον Siege Tower και θα δημιουργηθεί ένα Portal, το οποίο σας μεταφέρει στον CoaxMetal, ο οποίος μπορεί να σας φτιάξει το Bird-


Το Portal το οποίο θα σας οδηγήσει στον CoaxMetal, από όπου θα πάρετε το BirdCage.



Η πόρτα για το σπίτι του Kester, στο Carseri (με το μπλε σημάδι).

Cage και κάτι πρώτα οπλάκια. Το τελευταίο Item που θέλει ο Nihl Xander είναι ένα μαξιλάρι από τον Cofin Maker. Ο Hamrys (Cofin Maker) έχει κάποιο μικρό πρόβλημα και δεν έχει στην κατοχή του μαξιλάρι, οπότε πρέπει να το κάνετε Claim από τον Vault στο Warehouse επιστρέφοντας στον Hamrys. Παίρνετε 2.000XP και γυρνάτε επιτέλους στον Nihl Xander (16.000XP), ο οποίος σας δίνει το κλειδί για το δωμάτιο του Dreambuilder. Μπείτε μέσα και απολαύστε (το δωμάτιο είναι στο ισόγειο του Great Foundry, δεξιά από τις χύτρες). Προτού φύγετε από εδώ, κάνετε Pick Pocket (με την Annah) τον Nadilin και παίρνετε μία απόδειξη. Εν συνεχεία δώστε την πίσω και θα πάρετε ένα πολύ καλό όπλο, το Justifier. Κάνετέ το Identify και μετά μιλήστε στον Justifier.

Βγείτε και γυρίστε στον Giltspur (Lower Ward) όπου λαμβάνετε 6.000XP. Εκεί, ο αλήτης σάς ζητάει να παραδώσετε ακόμα ένα μήνυμα στον Brakis (Smoldering Corpse Bar). Ωστόσο εκεί θα πάμε αργότερα. Τώρα ήρθε η ώρα για την...

CLERK'S WARD

Η συγκεκριμένη είναι η πιο περίπλοκη και δύσκολη περιοχή σε όλο το παιχνίδι. Υπάρχει πληθώρα από quests και NPCs και γενικά είναι πολύ εύκολο να χάσετε το νιονιό σας. Λοιπόν, προσοχή, θα παίρνουμε όσο το δυνατόν λιγότερα quests, θα τα ολοκληρώνουμε και μετά θα προχωρούμε. Πρώτο βήμα είναι να εξερευνήσετε όλο το χάρτη! Από την Elobrande (δεξιά πλευρά του χάρτη πάνω από το café) πάρτε ένα Sealed Scroll και κάνετε Use. Κάτω από το κτίριο Apothecary θα βρείτε την Aelwyn, η οποία θα σας παρακαλέσει να βρείτε τη φίλη της Nemelle, που είναι ακριβώς στην άλλη μεριά του χάρτη στο Café Bar (8.000XP, +3 Max Hit Points!). Επίσης, η Nemelle ξέρει τη μυστική λέξη για το Decantless of Endless Water (3.000XP). Αφού τη μάθετε, χρησιμοποιήστε το Decantless στον Ignus (Smoldering Corpse SE Portion) και θα τον πάρετε στην ομάδα σας (φοβέρος μάγος). Αφηγηθείτε στον Ignus την ιστορία που σας είχε πει ο Storyteller και θα μάθετε πολλά για τον παλιό, κακό εαυτό σας (10.000 XP). Μια και είστε στο Smoldering Corpse Bar, δώστε και το μήνυμα στον Brakis από τον Gitlspur. Επόμενη στάση το Pharod's Court, όπου θα τον βρείτε νεκρό. Πάρτε το Staff του και περιφερθείτε λίγο έως ότου ανοίξει ένα Portal, το οποίο θα σας μεταφέρει στην αποθήκη του Pharod. Οσο και αν έψαξα δεν βρήκα τίποτα!

Επιστροφή στο Clerk's Ward για να συνεχίσουμε τα Quests. Εξω από τον Brothel θα συναντήσετε έναν τύπο ντυμένο στα μωβ, ο οποίος σας δίνει ένα μήνυμα. Στην είσοδο του Civic Festhall ρωτήστε το Salabesh περί της κατάρας του Reekwind. Μπείτε στο Festhall και αφήστε τη Jolmi να σας σκοτώσει για 2.000 Gold Pieces. Βρείτε τον Jumble Murdersense (κοντός, χοντρός στα πορτοκαλί) και καθώς θα τον παρακαλείτε να βγάλει την κατάρα από τον Reekwind, θα χώσει και σε εσάς μία (κατάρα) και θα αποκτήσετε ένα σπαστικό λόξιγκα! Μην τον σκοτώσετε, προτιμήστε τα αντίποινα. Από τον Salabesh (έξω από το Festhall) μάθετε μία πιο δυνατή κατάρα και ρίξτε τη στον Jumble Murdersense (πλάκα δεν έχει;). Μετά θα κάνετε "trade" κατάρες και αφού τον απαλλάξετε από την κατάρα σας, αυτός ως αντάλλαγμα θα πάρει πίσω την κατάρα από εσάς και από τον Reekwind. Συνολικά έσοδα 11.000 XP και άλλα 5.000 XP όταν γυρίσετε πίσω στον Reekwind στο Marketplace και του πείτε ότι τον λυτρώσατε από την κατάρα του.

Ο Malmaner (έξω από τον Tailor) σας ζητάει να του παραλάβετε ένα κουστούμι Dustman από τον Goncalves (τον Tailor), διότι παρεξηγήθηκε μαζί του και δεν του το δίνει. Μπείτε μέσα και μιλήστε στον Gonclaves, ο οποίος σας αγνοεί εντελώς. Με λίγη υπομονή όμως θα σας μιλήσει (αν έχετε όμως στην ομάδα σας τη Fall-From-Grace θα σας μιλήσει αμέσως). Πάρτε το κουστούμι και δώστε το στον Malmaner για 8.000XP. Αν του πείτε, όμως, ότι δεν θα είναι πρωτότυπα ντυμένος, σας ζητάει ένα νέο κουστούμι. Δώστε του ένα (αφού πάρετε ένα νέο από τον Gonclave) και θα κερδίσετε άλλα 6.000XP.

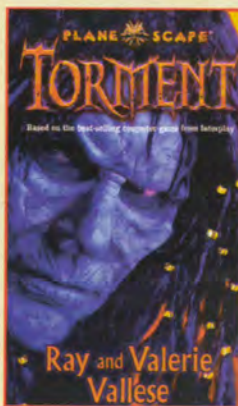
Τώρα μπείτε στον Brothel (όπου θα γίνει Βιετνάμ). Πείτε στη Fall-From-Grace πρώτα ότι θέλετε τη βοήθειά της και μετά ζητήστε της να κάνει join στην ομάδα σας. Δεν θα αρνηθεί την πρόσκλησή σας, αλλά θα ζητήσει πρώτα να μιλήσετε στους δέκα μαθητές της. Μπείτε στο δεύτερο δωμάτιο αριστερά και μιλήστε με την ερωτικά απογοητευμένη Julliete. Πρέπει λοιπόν να κάνετε μία μικρή αποστολή για αυτήν προκειμένου να δώσετε νόημα στην ερωτική σχέση της με τον Montagne (τα νεύρα μου, εγώ γιατί δεν ζητάω χάρες!). Λοιπόν, εν συντομία, πηγαίνετε στον Scofflaw Pen (Print Shop Lower Ward), πάρτε Letter, δώστε το στον Montagne (Civic Festhall Clerks Ward) και γυρίστε πάλι στη Julliete για να κερδίσετε 20.000 XP (στο συγκεκριμένο quest μπορείτε να το παίξετε και εραστής της Julliete στον Mon-



Τα δύσκολα σκουλικάκια που πρέπει να πολεμήσετε εξερευνώντας την Under Sigil.

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΠΙ ΤΟΥ... ΒΙΒΛΙΟΥ

Αν νομίζατε ότι θα σας άφηνα μόνο μία λύση, είστε πολύ γελασμένοι. Οταν έπαιζα για δεύτερη φορά το παιχνίδι, φρόντισα και αγόρασα την ομώνυμη νουβέλα της TSR-WOC-HASBRO και την ξεκοκκάλισα. Εμεινα ενθουσιασμένος! Γενικότερα, θα μπορούσα να πω ότι η πλοκή της περιπέτειας είναι παρόμοια με αυτήν του παιχνιδιού, αλλά τα συμβάντα παρουσιάζονται τελείως διαφορετικά. Για παράδειγμα, η Annah είναι Wizard και ο Dakkon ένας απλός Fighter, ενώ δεν γίνεται καν λόγος για τους Ignus και Vhailor. Πιστέψτε με, αξίζει να το διαβάσετε. Οσοι δεν έχετε παίξει το παιχνίδι θα ενθουσιαστείτε από το τρομερό σενάριο. Η νουβέλα Torment είναι κλάσεις ανώτερη από αυτήν του Baldur's Gate, την οποία είχα διαβάσει προ ενός έτους, όπως κλάσεις ανώτερο είναι και το παιχνίδι Torment (άποψή μου, όσοι θέλετε να με βαρέσετε, πάρτε νουμεράκι και περιμένετε στη σειρά). Οσοι ενδιαφέρεστε, τη νουβέλα TORMENT όπως και την αντίστοιχη BALDUR'S GATE (μια και την ανέφερα) μπορείτε να τις προμηθευτείτε από τα καταστήματα Κάισσα και Fantasy Shop. Πιστεύω να καταλαβαίνετε ότι το βιβλίο κυκλοφορεί αποκλειστικά στα αγγλικά και ότι για να το διαβάσετε άνετα πρέπει το λεξιλόγιό σας να είναι υψηλού επιπέδου.



tagne, χωρίς να χρειαστεί να πάρετε το ραβδάκι από τον Scofflaw Pen. Οποιο θέλετε διαλέξτε).

Εν συνεχεία εξερευνήστε το Brothel και πιάστε κουβεντούλα με όλες τις μαθήτριες. Πρέπει να μιλήσετε στις: Nenny Nine-Eyes (τρελός παπάς τη βάφτισε), Ecco (δεν μιλάει, γιατί δεν έχει γλώσσα), Marissa (έχει χάσει το Veil της και πρέπει να το βρείτε), Vivian (έχει χάσει τη μυρωδιά της και πρέπει εσείς πάλι να τη βρείτε!), Kimesxi Adder Tongue (αφήστε την να μαλώσει με τον Morte και θα αναβαθμίσει τη Skill του Litany of Curses, ο μόρτης!). Ανταλλάξτε ιστορίες με την Yves, συνομιλήστε με την Kesai-Seris και, τέλος, μιλήστε στην Dolora, η οποία είναι η μόνη που μπορεί να σας βοηθήσει με την Ecco, αλλά πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε ένα quest. Αφού λοιπόν μιλήσετε σε όλες τις μαθήτριες, ρωτήστε την Yves για το άρωμα και εν συνεχεία πηγαίνετε στη Nenny Nine Eyes, αφήστε την να ξεσπάσει πάνω σας το θυμό της και θα κερδίσετε 5.000XP. Εν συνεχεία ρωτήστε την για το χαμένο άρωμα και το βέλο. Θα σας παραπέμψει στη Marissa, η οποία θα σας δώσει τις τελευταίες πληροφορίες για τον ένοχο. Τώρα μπείτε στο πρώτο δωμάτιο από τα αριστερά και κάνετε κλικ στην ντουλάπα, η οποία θα αρχίσει να σας μιλάει. Κάποια στιγμή θα κατορθώσετε να πάρετε από το συρτάρι ένα αρωματισμένο βέλο. Πρώτα πηγαίνετέ το στη Vivian για να πάρει πίσω το άρωμά της (25.000XP!) και μετά το βέλο στη Marissa (25.000XP ακόμα!). Από το ίδιο δωμάτιο στο οποίο είναι και ο Luis, η ντουλάπα, πάρτε από το διπλανό ράφι το βιβλίο που υπάρχει. Τώρα καιρός να πάρετε τη Fall-From-Grace στο Team σας ώστε να κλείσει το... καρέ. Θα σας ρωτήσει ποιος είναι ο δέκατος μαθητής, εδώ οι πιθανές απαντήσεις είναι είτε να πείτε ότι είστε εσείς είτε η ντουλάπα του διπλανού δωματίου, ο Luis. Και έτσι αποκτάτε το έκτο μέλος της ομάδα σας. Φεύγοντας, κάνετε Debate με την Dolora για 30.000 XP και μερικές αναμνήσεις.

Αριστερά από το Curiosity Shopee προσπαθήστε να συζητήσετε με τον Thief Thug, αλλά θα καταλήξετε σε καβγά, οπότε ξεπαστρέψτε τον με την άνεσή σας και πάρτε από το πτώμα του το Box. Κάνετέ του Right Click από το inventory και μιλήστε μαζί του. Θα σας πει ότι είναι ένα κεφάλι που ψάχνει το σώμα του. Επιστρέφοντας το στον Mertwy The Headless στο Civic Festhall θα κερδίσετε 8.000XP. Μπείτε τώρα πάλι στο Civic Festhall και στα δωμάτια που κάνουν Training οι Fighters ρωτήστε πού είναι ο Trainer. Στο πάνω αριστερά δωμάτιο, δίπλα στο θρόνο θα τον βρείτε. Μοιάζει με άγαλμα και είναι ακίνητος (λέγεται Qui-Sai). Κάνετε κλικ πάνω του και υπομονή μέχρι να σας δώσει σημασία. Μάθετε το Way of The Stone (+1 AC) και ζητήστε του να σας εκπαιδεύσει ως Warrior. Θα σας κάνει κάποιες ερωτήσεις-παγίδες, τις οποίες είτε θα χρειαστεί να βρείτε κάποιον άλλο πιο ικανό να απαντήσει είτε, έχοντας υψηλό Wisdom και Intelligence, θα τις απαντήσετε μόνοι σας. Ο Thief Trainer είναι ο Eli Havelock και βρίσκεται έξω ακριβώς από το Festhall. Οσον αναφορά στη Mage Trainer, αφήστε την προς το παρόν.

Μέσα στο Festhall κατεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στο δωμάτιο αριστερά. Εκεί θα βρείτε την Unfulfilled Desire. Κουβεντιάστε μαζί της. Στον πάνω όροφο πάλι βρείτε τον Merriman και ζητήστε του να σας δώσει τα κλειδιά για την καρδιά της Dolora. Θα σας τα δώσει μόνο αν τον κάνετε να ξεχάσει! Πώς θα το κάνετε αυτό; Θα πάτε στο Café αριστερά και θα αναφέρετε στον Drunken Mage την ύπαρξη της Unfulfilled Desire. Θα σας δώσει ως αμοιβή ένα ποτήρι μπίρας. Μπείτε στο κτίριο της Art και βάλτε ένα από τα ιπτάμενα ψαράκια μέσα στο ποτήρι της μπίρας. Στο ίδιο κτίριο ρωτήστε την Yvana για τα Dark Birds of Acanthus. Επίσης θα ανακαλύψετε ότι είναι η μητέρα της Yves από το Brothel. Γυρίστε πίσω στον Merryman και δώστε το ποτήρι της μπίρας με τα ψάρια μέσα (12.000XP). Τώρα επιστρέψτε τα κλειδιά στην Dolora για άλλα 30.000XP και θα σας αποκαλύψει ότι έχουν κόψει τη γλώσσα της Ecco. Για να κάνετε την



Το τέρας που βγαίνει όταν ανοίξετε το Monster Jug, το οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε από το Curiosity Shopee.



Οχι, όχι, δεν είναι ταύρος με έξι κέρατα. Είναι όμως αφηνιασμένος!

Ecco να μιλήσει, αγοράστε από το Curiosity Shopee, Fiend Tongue και Deva's Tear (και δώστε τα στην Ecco με την αντίστοιχη σειρά). Θα πάρετε άλλα 30.000XP και θα σας αποκαλύψει ότι η Kessai Serris είναι η κόρη της Ravel που ψάχνετε. Τώρα όμως που το μάθατε, πρέπει να της το αποδείξετε, καθώς η ίδια δεν το παραδέχεται. Με την ακόλουθη σειρά μιλήστε στις Yves, Nenny Nine Eyes και Julliete για το αν η Kessai Serris είναι όντως απόγονος της Ravel, και θα μάθετε ότι η Kismaxis Adder Tongue είναι ετεροθαλής αδερφή της. Συζητήστε το με την Kismaxi's Adder Tongue και, τέλος, μιλήστε με την Kessai Serris και πείτε της τα αποδεικτικά στοιχεία. Τότε θα το παραδεχτεί και θα αποδεχθεί ότι όντως είναι κόρη της Ravel.

Επιστρέψτε στο Festhall και ζητήστε από τον Splinter να γίνετε μέλος των Sensates, προκειμένου να αποκτήσετε πρόσβαση σε περισσότερα καίρια σημεία του κτιρίου (είτε παρατήστε τους Godsmen είτε κοροϊδέψτε τον για να πετύχετε το στόχο σας). Ζητήστε του να σας οδηγήσει στα Private Sensoriums, όπου θα βρείτε τον Quell. Προκειμένου να σας αποκαλύψει ποιο είναι το κλειδί για το Portal που οδηγεί στη Ravel, πρέπει να του δώσετε ένα κομμάτι σοκολάτας, που μπορείτε να αγοράσετε από το Curiosity Shopee στο Clerk Ward (8.000XP). Το κλειδί για το Portal που θα σας οδηγήσει στη Ravel είναι ένα κομμάτι από την ίδια (χμ!) Επιστρέψτε στην Kessai Serris (Brothel) έχοντας ένα Handkerchief (θα βρείτε μπόλικα στα ράφια του Brothel) και ζητήστε της να σας δώσει λίγο από το αίμα της -και καλά- επειδή είναι κομμάτι της Ravel (καλός γρίφος!). Θα ρίξει το αίμα της στο μαντίλι και θα αποκτήσετε 40.000XP! Γυρίστε στο Festhall και κατεβείτε τις σκάλες, οι οποίες βρίσκονται άκρη δεξιά στο χάρτη. Μιλήστε στην Clerk, η οποία θα σας δώσει το κλειδί του δωματίου σας και θα σας πει ότι σας περίμενε (μάλλον τον παλιό σας εαυτό εννοούσε). Εάν θέλετε, τώρα είναι η κατάλληλη στιγμή να κάνετε Rest. Εχοντας το κλειδί, μπείτε στο δωμάτιο δεξιά, μαζέψτε από όλες τις ντουλάπες τα αντικείμενα και ανοίξτε την τελευταία που μοιάζει με πόρτα. Εκεί θα βρείτε το Dodecahedron. Κάνοντάς το Use από το inventory θα μπορέσετε να το ανοίξετε (5.000XP) και θα δείτε ότι είναι το παλιό σας ημερολόγιο, αλλά γραμμένο σε μία παράξενη γλώσσα. Αρα πρέπει να το μεταφράσετε. Δίπλα από το Curiosity Shopee υπάρχει το σπίτι του Fenam the Linguist. Μπείτε εκεί και δώστε του πίσω το βιβλίο του που είχατε πάρει από το δωμάτιο με τον Luis, την ντουλάπα. Θα αποκτήσετε ακόμη ένα σημειωματάριο (25.000XP) με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για την άγνωστη γλώσσα του ημερολογίου. Κάνετέ του Use και μετά διαβάστε όλο το ημερολόγιό σας προσεκτικά (10.000 XP), εκεί ειδικά που λέει για τη διαθήκη σας!

Από το Advocate's Home πάρτε τη διαθήκη σας υπ' αριθμ. "51-AA" (8.000XP), μέσω της οποίας θα σας δοθούν τρία αντικείμενα (το ένα είναι μία απόδειξη παραλαβής από τους Godsmen, όπου θα πάμε πιο μετά). Ξανά πίσω στο Civic Festhall και ζητήστε από τον Splinter να σας πάει στα Public Sensoriums. Εδώ μπορείτε να πάρετε πολλά XP αποκτώντας αισθήσεις μέσω των πετρών (1.500XP για τις μεγάλες αισθήσεις και 750XP για τις μικρές). Πρώτα όμως πρέπει να μιλάτε με τους υπεύθυνους στο κέντρο του δωματίου. Από τον Splinter ζητήστε να σας πάει στα Private Sensoriums. Μιλήστε και με τις τρεις πέτρες. Η ροζ είναι ένας από τους παλιούς εαυτούς σας, η μπλε είναι η Deionarra, ενώ η Green είναι η Ravel (συνολικά θα πάρετε 6.500XP). Καρφί στο Advocate's House και πάρτε τη διαθήκη της Deinonarra και κάτι πρώτα Items. Ο ίδιος θα σας ζητήσει να κάνετε κάτι ούτως ώστε να μπορέσει και εκείνος να μιλήσει με την πέτρα που έχει ένα μέρος της ψυχής της κόρης του. Πείτε το στον Splinter, ο οποίος θα δώσει την άδειά του, και επιστρέψτε στον Advocate.

Από το Curiosity Shopee πάρτε τα Gorgon Salve, Elixir of Horrific Separation, Monster Jag (ανοίξτε το κάπου ήσυχα και σκοτώστε το τέρας) και το Metal Cube Figurine. Μέσα στο Art Gallery κάνετε κλικ στον πετρωμένο μάγο και με το Forge Hammer (αν δεν το έχετε, πάρτε το από τον Nadiline στο Godsman Foundry) και μετά το Gorgon Salve ναι μεν θα πεθάνετε, αλλά η ικανότητα του Morte, Litany of Curses, θα αναβαθμιστεί (8.000XP συνολικά). Στο κτίριο του Apothecary δώστε στον Pestle Kilnn (είναι δύο άτομα) το Elixir of Horrific Separation και θα κερδίσετε 6.000XP. Εξω από το Festhall μιλήστε με τον Salabesh και θα σας πει ότι θέλει να γίνει Mage Tutor στη θέση της Lady Thorncombe. Μπείτε στο Festhall και στο δωμάτιο που κάνουν train μιλήστε με οποιονδήποτε μάγο για να μάθετε ότι λείπει η Tutot τους. Τώρα ζητήστε από τον Splinter να σας πάει στη Lady Thorncombe. Αφού τη βρείτε, θα δείτε ότι είναι εθισμένη στις Sensory Stones. Πείτε αυτό στον Salabesh, ο οποίος θα βάλει μπρος τις διαδικασίες για να γίνει εκείνος Tutor. Τώρα καρφώστε τους σκοπούς του Salabesh στη


Μιλώντας στα Modrons στο Brothel.

Lady Thorncombe και πλέον θα τη βρίσκετε στη Mage Tutor's Area στο πρώτο Level του Civic Festhall. Τέλος, περάστε και μία βόλτα από την Undersigil. Εχει πολύ καλά XP και αντικείμενα, αλλά οι αντίπαλοι είναι λίγο ζόρικοι, ειδικά εκείνα τα σκουλικάκια. Αφού έχετε το Metal Cube Figurine, ρωτήστε για τη χρήση του στα Modron's που βρίσκονται μέσα στο Brothel. Τότε κάνετε το Use και Bend Right Knee, Bend Left Knee, Left Wing, Right Wing, Right Arm και τσουπ θα μεταφερθείτε στο...

RUBICON

Γνωστό και ως Modron's Maze. Περάστε την είσοδο και αρχίστε να εξολοθρεύετε ένα ένα τα τέρατα. Πρέπει να φτάσετε στο κάτω αριστερά δωμάτιο του λαβυρίνθου. Εκεί θα βρείτε μαζεμένα πολλά Modron. Δηλώστε πρόθυμος να γίνετε εσείς ο Director του Rubicon (είναι ένα Random Dungeon Builder). Από εδώ μπορείτε να φύγετε λέγοντας στο Modron να ανοίξει Portal. Εάν όμως θέλετε έξτρα XP, ρυθμίστε τη δυσκολία του Dungeon στο Hard και μπουκάρετε! Προχωρώντας σχεδιάστε και χάρτη γιατί η κατασκευή είναι τυχαία κάθε φορά.

Μέσα θα βρείτε τον Nordron, τον οποίο μπορείτε και να βάλετε στην ομάδα σας. Για να το πετύχετε αυτό, όμως, πρέπει να βγείτε από τον Cube, να αφήσετε το χαρακτήρα που δεν θέλετε και μετά να ξαναμπείτε και να πάρετε στη θέση του τον Nordron, διότι δεν γίνεται μέσα στο Rubicon να γίνει Reform η ομάδα. Επίσης, στη Rubicon και Hard δυσκολία μπορείτε να βρείτε τον Evil Wizard και μετά από μία δύσκολη μάχη (εγώ έμεινα μόνο με τον Nameless One και αφού επέζησα, μπόρεσα να κάνω σε όλους Raise) να πάρετε ένα πολύ ωραίο Spell 8ου Level, το Modron's Canon! Οταν βαρεθείτε, βγείτε από τον Rubicon και πηγαίνετε στα Lower Ward, Great Foundry. Δώστε στον Nadilin την απόδειξη που πήρατε από τη διαθήκη σας (40.000XP) και θα σας δώσει ένα



"Είστε οι τύποι που απαγάγατε την Jasilya; Ε, θα σας πιω το αίμα!"

παράξενο μέταλλο. Αφού το κάνετε Identify, θα δείτε ότι είναι το Portal για τη Ravel. Εχοντας και το Handkerchief με το αίμα της Kessai-Serris είστε έτοιμοι για τη Ravel. Πάρτε μπόλικα Healing, κάνετε Rest για να απομνημονεύσουν τα spells και τις prayers τα μέλη της ομάδα σας, και είστε έτοιμοι. Κάνοντας Use το παράξενο αυτό Portal θα μεταφερθείτε στη...

RAVEL'S MAZE

Πρώτο βήμα σας είναι να εξερευνήσετε ολόκληρο το χάρτη. Σκοτώνετε τα Trigits, χωρίς να χρησιμοποιείτε spells, διότι θα τα χρειαστείτε μετά. Στο κέντρο ακριβώς του χάρτη θα βρείτε τη Hag Ravel. Προτού της μιλήσετε, κάνετε ένα Save και μερικά αμυντικά ή ενισχυτικά spells στους χαρακτήρες σας (Bless, Aid, Protection from Evil, Strength, Blur κ.λπ.). Τώρα μιλήστε στη Ravel. Από την όλη συζήτηση θα διαπιστώσετε ότι έχετε ξανασυναντήσει τη Ravel, με διαφορετική όμως μορφή από την τωρινή. Ως Old Mebbeth θα πάρετε +1 Wisdom, ως Ei-Venn στο Mortuarty θα ανεβάσετε μόνιμα τα Hit Points κατά τρεις πόντους και, τέλος, ως Marta στο Buried Village θα πάρετε κάποια εντόσθια, τα οποία αν τα φορέσετε ως Bracelet δίνουν τρομερά bonuses. Ζητώντας περισσότερες πληροφορίες για τη Lady of Pain, θα πάρετε μερικές τρίχες της Ravel, τις οποίες χρειάζεστε για να ενεργοποιήσετε ένα Portal. Το σημαντικότερο όλων, πάντως, είναι ότι θα μάθετε πως πρέπει να βρείτε τη "θνητότητά" σας, την οποία έχει ένας άγγελος (Trias, the deva)! Οπότε επόμενος στόχος είναι να βρείτε τον Angel. Η Ravel σε κάποια στιγμή θα αρχίσει να σας κάνει ερωτήσεις περί των φίλων σας και του τι πιστεύετε για τους συντρόφους σας και, τέλος, αν μπορεί να αλλάξει η φύση του ανθρώπου. Εγώ απάντησα ότι τίποτα δεν μπορεί να αλλάξει τη φύση του ανθρώπου, ωστόσο είμαι σίγουρος ότι όποια απάντηση και να δώσετε, θα περάσετε αυτήν τη δοκιμασία. Φεύγοντας από τη Ravel θα σας πει τον τρόπο για να δραπετεύσετε από το μέρος αυτό και θα επακολουθήσει μάχη μαζί της.

Καταρχήν, βάλτε τους μάγους με Magic Missiles ή με γρήγορα Spella 1ου Level να σπάνε τα δικά της και ξεπαστρέψτε τα τέσσερα Trigits. Μετά μπορείτε με την ησυχία σας να σκοτώσετε και τη Ravel. Πάρτε τα Items από το πτώμα της και προχωρήστε λίγο πιο κάτω για να ενεργοποιηθεί το Portal για τον Secret Garden της Ravel, με τις τρίχες που πήρατε προηγουμένως. Από όλη τη συζήτηση και την τελική μάχη με τη Ravel θα έχετε πάρει πάρα πολλά XP, κοντά στο μισό εκατομμύριο, οπότε θα ανεβείτε και Level. Για να δραπετεύσετε από το Ravel's Maze πρέπει να πάτε στο Portal που είναι πάνω δεξιά στο χάρτη.

INNER & OUTER CURST

Αμέσως μετά το Portal από το Ravel's Maze θα βρεθείτε στο Outer Curst. Κάπου στη μέση του χάρτη θα βρείτε τη Roberta, η οποία θέλει να σκοτώσει τον άντρα της γιατί την απατάει. Μπορείτε είτε να την "καρφώσετε" σε κάποιον από τους φρουρούς είτε να βρείτε μία Harlot Assassin στον ίδιο χάρτη και να αναθέσετε τη δολοφονία σε εκείνη. Μπείτε στο



Ελευθερώνοντας το Fiend στο 2ο Level τις Silo.


Εδώ ακριβώς βρίσκεται το Portal για το Fortress of Regrets.

Traitor's Gate Tavern. O Tainted Barse, ο barman του καταστήματος, θα σας παρακαλέσει να βρείτε την κόρη του και, για να λάβετε περισσότερες πληροφορίες περί της αποστολής, θα σας υποδείξει τον Marquez. Επίσης, θα σας πει ότι για να βρείτε τον Trias, πρέπει να μάθετε τις πέντε προτάσεις-κλειδιά, εκ των οποίων το ένα το έχει ο Marquez. O Marquez, λίγο πιο κάτω, θα σας ενημερώσει για την απαγωγή. Βγείτε από την Tavern και προχωρήστε στην Inner Curst (πάνω αριστερά του χάρτη του Outer Curst). Στη μέση και δεξιά του χάρτη θα βρείτε την κόρη του Barman περικυκλωμένη από κάτι τυπάδες. Σκοτώστε τους και μιλήστε στην Jasilya. Μπείτε στο κτίριο The Distiller και από το Kester αγοράστε μπόλικα Healing Staff. Εν συνεχεία θα σας δώσει μία Legacy για να διευθετήσετε ένα πρόβλημα με τον αδελφό του τον Weaponsmith. Πίσω στην Outer Curst, μπείτε στο κτίριο Weaponsmith. Θα πάρετε και από αυτόν μία διαθήκη. Επιστρέψτε στον Marquez, ο οποίος θα σας δώσει την πρώτη φράση-κλειδί και 65.000 XP (πλέον ο Marquez είναι και Fighter Trainer, εάν θέλετε να γίνετε καλύτεροι σε κάποιο όπλο και έχετε τα ελεύθερα Proficiency Slots). Δώστε στην Kestler τις δύο διαθήκες και κερδίσετε 150.000XP και τη δεύτερη φράση-κλειδί (Mage Trainer). Από τον Nabat, για να πάρετε το τρίτο κλειδί, πρέπει να του κάνετε μία αποστολή. Αφού την πάρετε (την αποστολή), κατευθυνθείτε λίγο πιο κάτω και αριστερά από την Traitor's Gate Tavern και ρωτήστε τι συμβαίνει στον Dump Caretaker και από ποιον πρέπει να τον προστατέψετε. Στο κάτω μέρος του χάρτη της Inner Curst και δίπλα σε ένα καρότσι θα βρείτε τον Werner. Αφού του μιλήσετε περί του Dump Caretaker, επιστρέψτε στον δεύτερο (Outer Curst) και προστατέψτε τον από τους τρεις που πρόκειται να του επιτεθούν. Γυρίστε στον Nabat και θα σας δώσει την τρίτη φράση-κλειδί (475.000XP). Προχωρήστε στο διπλανό δωμάτιο. O Dallan γνωρίζει το τέταρτο κλειδί, αλλά προκειμένου να σας το δώσει σας αναθέτει ένα quest. Φύγετε από την Tavern και στην επάνω αριστερά γωνία του χάρτη της Inner Curst μιλήστε με τον An'izius. Σας ζητάει να σκοτώσετε τη Siabha που είναι λίγο πιο δεξιά. Αν της το πείτε, εκείνη προσφέρει τα διπλά για να δολοφονήσετε τον πρώτο· αν γυρίσετε πάλι στον An'izius, εκείνος προσφέρει τα τρίδιπλα και πάει λέγοντας. Οπότε, αφού γίνουν προσφορές και από τις δύο πλευρές, μιλήστε στο Guard Captain (κάτω δεξιά γωνία Inner Curst) και δηλώστε ότι είναι και οι δύο διεφθαρμένοι (200.000XP). Επιστρέφουμε στον Dallan (Outer Curst, Traitors Gate Tavern) και σας δίνει το προτελευταίο κλειδί και 875.000XP. Την τελευταία πρόταση - κλειδί θα μας δώσει η Dona Quisho, εάν ελευθερώσετε το Fiend που βρίσκεται στο δεύτερο Level της Silo. Πρώτα το κάνετε Summon και μετά σπάτε τον κύκλο. Ως αμοιβή θα σας δώσει και ένα Axe, το Heartgrinder. Τέλος, επιστρέψτε στην Dona για να σας δώσει την πέμπτη πρόταση και 131.250 XP. Μέσω των σκαλοπατιών που βρίσκονται στο Dump αποκτάτε πρόσβαση στο...

CURST UNDERGROUND

Εδώ δεν υπάρχουν πολλά πράγματα να κάνετε. Απλώς μπορείτε να εξερευνήσετε και να πάρετε τα XP, σκοτώνοντας τα τέρατα. O Voorsha θα σας κάνει μία προσφορά να γίνετε συνέταιροι εάν σκοτώσετε τον Ghrist The Gehreleth [μόλις τον συναντήσετε, θα δείτε ότι δεν έχετε και πάρα πολλές επιλογές ;)]. Μόλις το κάνετε όμως, θα σας επιτεθεί γιατί δεν υπολόγιζε ότι θα τα καταφέρνατε. Προχωρήστε στο πάνω μέρος του χάρτη, κάνετε Rest στον Hermit, ρωτήστε τον για τον Angel, που ψάχνετε και προχωρήστε στην...

PRISON

Οι φρουροί με τη μία έρχονται για να σας σκοτώσουν, οπότε καθαρίστε τους εσείς πρώτοι. Οι μάγες θα είναι ζόρικες, γι' αυτό, αν τα βρείτε σκούρα, πίσω στον Hermit για Rest και Heal. Επιτέλους, εδώ θα βρείτε τον Angel Trias, ο οποίος όμως είναι αλυσοδεμένος και πρέπει να του βρείτε το σπαθί του ούτως ώστε να σπάσετε τις αλυσίδες και να τον ελευθερώσετε. Προκειμένου να μπορέσετε να βρείτε το σπαθί του, σας δίνει κάποια μυστικά λόγια τα οποία ανοίγουν την κλειδωμένη πόρτα που είναι πιο δεξιά. Οπότε αφήστε τον Trias και πηγαίνετε στην πόρτα και ανοίξτε την. Εδώ θα αντιμετωπίσετε πάρα, μα πάρα πολλούς φρουρούς, οπότε μην ορμήσετε μέσα κατευθείαν. Αφήνετε πίσω τους πέντε και με έναν χαρακτήρα εξερευνήστε. Μόλις έρχονται οι φρουροί, γυρίστε τον πίσω στην υπόλοιπη ομάδα και σκοτώστε τους. Σε ένα από τα πτώματα θα βρείτε ένα Finger Bone Key, το οποίο ανοίγει την επόμενη πόρτα. Δυστυχώς, στη συνέχεια, πρέπει να ξεπαστρέψετε άλλους τόσους φρουρούς. Στην επόμενη πόρτα που θα ανοίξετε θα βρείτε τον Cassius (δεν είναι ξηρός καρπός!), από τον οποίο θα πάρετε και το σπαθί του Trias. Φέρτε όλη την ομάδα στο δωμάτιο του Cassius. Το σπαθί μπορείτε να


Νάτος και ο Trias, τον βρήκα επιτέλους.





O Cassius. Δεν πρόκειται περί ξηρού καρπού (αν και του φέρνει λιγουλάκι).



Οπως βλέπετε, έχω κάνει τόπι στο ξύλο τον Trias. Αυτά παθαίνει όποιος μου λέει ψέματα.

το πάρετε είτε διαλέγοντας να κάνετε ένα από τα τεστ είτε σκοτώνοντας τον Cassius. Μόλις πάρετε το σπαθί, θα εμφανιστούν και άλλοι φρουροί, οπότε βγείτε πολεμώντας από το μέρος αυτό. Γυρίστε στον Trias και ελευθερώστε τον (306.250XP). Δυστυχώς, ο Trias δεν ξέρει περί της "θνητότητάς" σας και σας παραπέμπει στον Fhjull, ο οποίος χρωστάει χάρη στον Trias. Μετά από αυτό εξαφανίζεται.

Κατευθυνθείτε πάνω δεξιά στο χάρτη, ανοίξτε την πόρτα και θα ενεργοποιηθεί το Portal. Μην μπείτε όμως ακόμα. Προχωρήστε στο δωμάτιο που είναι πίσω από το Portal και θα βρείτε τον Vhailor (60.000XP). Αν τον ρωτήσετε τι βλέπει μέσα στην ψυχή σας και του αποδείξετε ότι έχει δικαστεί για τις πράξεις των παλιών εαυτών σας, θα κερδίσετε 90.000XP. Αν τον πάρετε στην ομάδα σας, θα κερδίσετε άλλα 90.000XP. Εγώ τον προτίμησα και έδιωξα την Annah. Καλό θα ήταν να γυρίσετε στον Hermit και να κάνετε ένα rest, προτού μπείτε στο portal, το οποίο τηλεμεταφέρει όλη την ομάδα σας στις...

OUTLANDS

Με το που θα εμφανιστείτε θα σας επιτεθούν ορδές τεράτων. Μην προσπαθήσετε να τα σκοτώσετε όλα γιατί δεν θα τα καταφέρετε. Εχω την εντύπωση ότι βγαίνουν νέα τέρατα συνέχεια, οπότε κατευθυνθείτε προς το κεφάλι του τεράστιου σκελετού και από εκεί μπείτε στο σπίτι του Fhjull. Κατεβείτε τις σκάλες και μιλήστε μαζί. Πάρτε διάφορα Items (πολλά Squirming Bugs, σας χρειάζονται για τον τερματισμό), τα οποία σας δίνει, και αν του ζητήσετε, διαθέτει αρκετά spells for free. Ρωτήστε για τη Mortality σας και θα σας δώσει οδηγίες για το πώς να πάτε στο Baator. Μετά κάνετε Rest. Βγείτε από το σπίτι του και κάτω από το δεξί "χέρι" του σκελετού μπείτε στο Portal που θα ανοίξει. Πλέον είστε στο...

BAATOR

Εδώ θα συναντήσετε πανίσχυρα τέρατα και σε μεγάλους αριθμούς. Πολεμήστε λίγα και μετά με έναν χαρακτήρα κατευθυνθείτε τρέχοντας κάτω δεξιά στο χάρτη για να μπορέσετε να γλιτώσετε τις βαρβάτες μάχες. Μπαίνοντας κάτω δεξιά θα μεταφερθείτε στο Pillar of Skulls. Το Pillar διαθέτει πάρα πολλές γνώσεις, για κάθε απάντηση όμως που σας δίνει, πρέπει και εσείς να του προσφέρετε κάτι. Επειδή αυτά που ζητάει είναι εξωφρενικά, εγώ αρκέστηκα να μου απαντήσει σε δύο καίριες ερωτήσεις. Η πρώτη ήταν για το δρόμο προς το Fortress και ως αντάλλαγμα πρόσφερα το Modron's Cube. Προτού κάνετε την επόμενη ερώτηση στο Pillar of Skulls, ρωτήστε τον Morte για αυτό το Pillar. Στην επόμενη ερώτηση, λοιπόν, για το πώς μπορείτε να φύγετε από εδώ, προσφέρετε τον Morte! Πετάξτε τον μέσα στο Pillar. Μόλις πάρετε την απάντησή σας, κάνετε κλικ στο Pillar και τραβήξτε από μέσα του τον Morte. Με λίγη προσπάθεια θα τα καταφέρετε και πάλι θα μπει στην ομάδα σας. Το κακό είναι ότι θα έχετε χάσει 5 Hit Points από το μέγιστο σύνολο τους, όχι όμως για πολύ. Ξαναμιλήστε στον Morte για το Pillar of Skulls και θα πάρετε πίσω τα Hit Points σας, συν Bonus στο Strength, Dexterity και Constitution (12.000XP)! Προς Θεού, μην προδώσετε τον Fhjull προκειμένου να πάρετε και άλλες απαντήσεις, γιατί θα σας ζητήσει και αυτό το αντάλλαγμα το Pillar. Τον Fhjull τον χρειάζεστε διότι έχει κάποιες πληροφορίες και συν τοις άλλοις μπορείτε να κάνετε Rest και να πάρετε Items από αυτόν.

Αφού πάρετε τις απαντήσεις σας, βγείτε από το Pillar of Skulls και μπείτε στο Portal που είναι κάτω αριστερά στο χάρτη (θα εμφανιστεί μόλις πάτε έναν χαρακτήρα εκεί). Επειδή και εδώ έχει πολλά τέρατα, στείλτε έναν χαρακτήρα να "τραβήξει" πάνω του τους εχθρούς και μετά με έναν δεύτερο χαρακτήρα μπείτε στο Portal. Το Portal θα σας οδηγήσει πάλι στις Outlands, οπότε επιστρέψτε στο σπίτι του Fhjull και ρωτήστε τον πώς μπορείτε να φύγετε από εδώ (σε περίπτωση που τον έχετε προδώσει στο Pillar of Skulls θα σας επιτεθεί). Κάνετε ένα Rest, φύγετε από το σπίτι του και μπείτε στο νέο Portal που δημιουργείτε ανατολικά από τον γιγαντιαίο σκελετό. Στη νέα τοποθεσία που θα εμφανιστείτε (Curst Gone) δεν έχει τίποτα σπουδαίο να κάνετε! Αριστερά μπείτε στο Portal, ούτως ώστε να πάτε πίσω στην πόλη, η οποία έχει μεταφερθεί στο Carceri, λόγω της υπερβολικής κακίας του Trias, ο οποίος είναι προδότης.

CARCERI

Η πόλη βρίσκεται σε κατάσταση πανικού! Για να την επαναφέρετε στις Outlands πρέπει να μειώσετε την "κακία" που υπάρχει, κάνοντας καλές πράξεις και μεταφέροντας την ίδια νοοτροπία στους κατοίκους. Ετσι, θα αποδυναμώσετε τον Trias και θα τον καθαρίσετε. Δεξιά, σώστε τους δύο ανθρώπους που είναι παγιδευμένοι κάτω από το κάρο (225.000XP). Σώστε τους πολίτες που δέχονται επίθεση από τα Fiends λίγο πιο πάνω και αρι-





Αφού σκοτώσετε τον Ignus, εδώ θα βρείτε κρυμμένα τα αντικείμενα που σας αναφέρω στη λύση.

στερά. Εξω από την αποθήκη μιλήστε με τον αρχηγό τους και αποτρέψετέ τους από το να τη ληστέψουν (225.000XP). Μπείτε στην αποθήκη τώρα και πείστε τον Ebb Creackness να βοηθήσει την πόλη να επανέλθει στην τάξη. Οταν θα βρείτε την Jasilya αφήστε τη να σας αγκαλιάσει για να νιώσει λίγο καλύτερα (75.000XP). Ο Hermit θα σας προσφέρει άφθονο και FREE Healing. Εκμεταλλευτείτε το καθώς οι εχθροί είναι πολλοί και ατελείωτοι. Μπείτε στα Barracks και καθαρίστε τα. Στο κτίριο στο κέντρο της περιοχής (δεν έχει κόκκινο σημαδάκι στο χάρτη, απλώς δείτε την είσοδο και μπείτε μέσα). Προστατέψτε τον Kester από αυτούς που του επιτίθενται. Αφού λοιπόν κάνατε ό,τι καλό μπορούσατε και το ρίξατε στο γιαλό :), κατευθυνθείτε στο Administration Building. Προχωρήστε σιγά σιγά, σκοτώνοντας όλους τους αντιπάλους στον τρίτο όροφο, όπου θα έρθετε αντιμέτωποι με τον Trias. Στείλτε πάνω του δύο Fighters για να του "σπάνε" τα spells, διότι εάν τον αφήσετε ελεύθερο να αμολά τις spellάρες του, θα σας κόψει τα οπίσθια :). Χαρίστε του τη ζωή, προσοχή όμως, αν έχετε τον Vhailor στην ομάδα σας θα ορμήσει και θα τον σκοτώσει (την έχει δει Judge Dread, ο ψυχάκιας). Αν θέλετε να το αποφύγετε, βγάλτε τον από την ομάδα σας προ της μάχης και μόλις "τελειώσετε", ξαναβάλτε τον. Φύγετε από το Portal. Θα βρεθείτε στην Hive, όπου τα μελήματά σας είναι τρία. Πρώτον, κάνετε Rest, δεύτερον, Train τον Nameless One γιατί θα έχει πάρει σίγουρα πολλά Levels και, τρίτον, ξοδέψτε όλα τα λεφτά σας σε Healing Staffs (προτείνω αποκλειστικά Heart και Blood Charms). Αφού τα κάνε όλα αυτά, μπείτε στο Mortuary (μιλώντας στον Pox στη είσοδο του Mortuary και αυτοκτονώντας). Εκεί όπου θα εμφανιστείτε, λίγο πιο δεξιά υπάρχει το Portal, που θα σας οδηγήσει στο Fortress of Regrets και με τις οδηγίες του Trias θα το ανοίξετε. Πριν να μπείτε, κάνετε ένα Save, δώστε την Bronze Sphere και όλα τα Healing Staff στον Nameless One, καθώς επίσης οτιδήποτε μπορεί να τον βοηθήσει (όλα τα Charms, τα καλύτερα Rings και Tatoos).

FORTRESS OF REGRETS

Επιτέλους, φτάσατε στην τελευταία περιοχή του παιχνιδιού, την οποία πρέπει να περάσετε μόνος! Ξεκινάτε λοιπόν και κατευθύνεστε προς την πόρτα που βρίσκεται αριστερά. Εδώ υπάρχουν αρκετές Greater Shadows, τις οποίες πρέπει να προσέξετε, γιατί είναι δύσκολοι αντίπαλοι. Πολεμάτε τες μία μία, διότι δύο ή παραπάνω μπορούν να σας αποτελειώσουν στο άψε σβήσε. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλα τα Canons (θα σας τηλεμεταφέρουν) και όταν το κάνετε αυτό, θα ανοίξει ένα Portal χάρτη (στην επάνω πλευρά). Μην πολεμήσετε τις Greater Shadows, απλώς τρέξτε και μπείτε στο Portal.

Με το που βγείτε από το Portal, θα βρείτε τον Ignus. Σκοτώστε τον, μια και είναι πλέον εναντίον σας. Ψάξτε τις βάσεις των δύο αγαλμάτων και θα βρείτε μερικά αντικείμενα που μπορούν να σας βοηθήσουν (επειδή είναι καλά κρυμμένα, οι συντεταγμένες τους είναι X=1149, Y=927 και X=458, Y=1247). Χρησιμοποιώντας τον Crystal στο κέντρο του δωματίου θα φύγετε από αυτό. Και τώρα το αποκορύφωμα του Role Playing, όπου καλείστε να πείσετε τους τρεις διαφορετικούς εαυτούς σας που εμφανίζονται να γίνουν ένα με εσάς. Μιλήστε πρώτα με τον Good και θα τον πείσετε αρκετά εύκολα (παίρνοντας +1 Wis, 35.000XP). Επειτα είναι η σειρά του Paranoid. Για να τον φέρετε με τα νερά σας μιλήστε του με την κρυφή-μυστική γλώσσα που μόνο εσείς και εκείνος ξέρετε. Ετσι, θα σας εμπιστευτεί (96.000XP, +1Wis, +1Con). Και τώρα ο πιο δύσκολος από όλους σας τους εαυτούς είναι ο Practical. Για να τον πείσω χρειάστηκε να χρησιμοποιήσω δυο-τρία Squirming Bugs, ούτως ώστε να πάω το Intelligence και Wisdom μου στο 24 :). Ενώ θα προσπαθείτε να τον πείσετε, όταν θα παρατηρήσετε ότι η προσωπικότητά του είναι πιο ισχυρή και πάει να σας επιβληθεί, ακυρώστε τη συζήτηση και ξαναπροσπαθήστε. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα τον κυριεύσετε, αλλά αν δεν συμμορφώνεται, ρίξτε του ένα χέρι ξύλο και θα τον κάνετε δικό σας ;) (96,000 XP).

Αμέσως μετά εμφανίζεται η Deionarra. Μιλήστε μαζί της πριν από την τελική συνάντηση με τον Transcended One.

Το τι θα πείτε και θα κάνετε από εδώ και πέρα καθορίζει τον τερματισμό. Συνολικά υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τερματισμοί. Ελπίζω να μη βγει κάποιος και πει "εγώ βρήκα και τέταρτο, πάρ' τα Dark Templar" και γίνουμε ρόμπα!

Τέλος πάντων, κάπου εδώ τελειώνει και η λύση του Torment. Από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας. Απολαύστε τον τερματισμό! Σας αποχαιρετώ και εύχομαι να συνεχίσει την τρομερά καλή δουλειά της η Interplay-Black Isle. Ολοι αναμένουμε με αγωνία το Baldur's Gate II, Never Winter Nighs και το Icewind Dale...

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θέλω να πιστεύω ότι είναι η τελευταία φορά που ασχολούμαι στην παρούσα στήλη με το Ultima 9. Οχι γιατί δεν το αξίζει, αλλά επειδή είναι πια καιρός να ασχοληθούμε και με άλλα παιχνίδια που τρέχουν. Εχω ήδη λάβει αρκετά γράμματά σας που ρωτούν για το The Longest Journey, το Faust κ.ά. Αυτά όμως από το επόμενο τεύχος. Εγραψα ότι είναι η τελευταία φορά που ασχολούμαι με το Ultima 9; Μάλλον πλάκα κάνω, μια και την τελευταία στιγμή ανακάλυψα νέα ενδιαφέροντα στοιχεία, οπότε...

ULTIMA 9 ASCENSION

1. BUGs, BUGs, είστ' εδώ;

Μπα, από ό,τι φαίνεται μας τελείωσαν. Προσωπικά, όσο και αν έχω παίξει τμήματα του παιχνιδιού, δεν έχω βρει τίποτα άλλο. Απλώς να καταθέσω το γεγονός ότι το καταραμένο πρόβλημα που μου έχει εμφανιστεί, πήρε ακόμη μεγαλύτερες διαστάσεις, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να κάνω save από τη στιγμή που μπαίνω στο fortress του Guardian και μετά. Ετσι, υποχρεώθηκα να παίξω το τελευταίο κομμάτι 3-4 φορές μέχρι να καταφέρω να το βγάλω "μια και έξω". Ειδικά όταν την πρώτη φορά πνίγηκα στο δωμάτιο-παγίδα με το νερό, προσπαθώντας να βρω πώς θα βγω έξω, κόντεψα να σπάσω το πληκτρολόγιό μου. Δεν ξέρω τι φταίει και εμφανίζεται μόνο σε μένα αυτό το πρόβλημα. Καμία κατάρα από κάποιον ξεχασμένο adventurer φαίνεται ότι έχει πέσει για τα καλά πάνω μου. Ισως το ξαναπαίξω από την αρχή για να ησυχάσω!!!

2. HINTS & TIPS

Ας δούμε μία σειρά θεμάτων που θα αντιμετωπίσετε παίζοντας το παιχνίδι, πιστεύοντας ότι όσα ακολουθούν θα σας βοηθήσουν σημαντικά όταν θα βρεθείτε στις αντίστοιχες θέσεις. Από τα πιο σημαντικά βοηθήματά σας στο παιχνίδι είναι τα σακούλια (bags), μέσα στα οποία μπορείτε να αποθηκεύετε διάφορα αντικείμενα. Το κυρίως σακίδιο μπορεί να είναι καλό, οι θέσεις του όμως είναι πολύ περιορισμένες.



Η τοποθεσία όπου βρίσκεται ο θάμνος που πρέπει να πηδήξετε, στο νησί Valoria.

Πρέπει, καταρχήν, να έχετε υπόψη σας ότι καλό είναι να χρησιμοποιείτε το δωμάτιό σας μέσα στο κάστρο του Lord British, για να αφήνετε σε αυτό μερικά αντικείμενα στο ενδιάμεσο των αποστολών σας και να ελαφρύνετε έτσι το inventory σας. Τα πιο χαρακτηριστικά αντικείμενα που μπορείτε να αφήνετε σε αυτό είναι τα Runes και Sigils, αφού φυσικά καθαρίζετε πρώτα τις αντίστοιχες shrines. Τούτο διότι δεν πιστεύω να θέλετε να κουβαλάτε μαζί σας αυτά τα αντικείμενα (16 συνολικά) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να χάνετε έτσι πολύτιμο χώρο στο inventory σας.

Σακούλια (Bags), λοιπόν, μπορείτε να βρείτε στα εξής σημεία:

1. Μέσα σε ένα chest στο πρώτο δωμάτιο στο Stonegate.

2. Στο δωμάτιό σας μέσα στο κάστρο του Lord British, πάνω στο κρεβάτι σας.

3. Στο Dungeon Despise, εκεί όπου υπάρχει μία φωλιά ποντικών μέσα σε έναν άσπρο κύκλο, σε μία από τις γωνίες του δωματίου, πίσω από ιστούς αράχνης. Οι συντεταγμένες του είναι περίπου 57.45 NORTH - 72.51 WEST.

4. Προς το τέλος του Dungeon Despise, δίπλα στον καταρράκτη, εκεί όπου βρίσκεται το Red Kiran stone. Οι συντεταγμένες του είναι περίπου 71.24 NORTH - 78.17 WEST.

5. Πάνω σε ένα βαρέλι, στη φυλακή του Blackthorne.

6. Πίσω από έναν μυστικό τοίχο στο Wrong. Θέλει προσοχή γιατί είναι μέσα στο νερό.

7. Στο νότιο μέρος της Valoria υπάρχει η ξύλινη πύλη του Fortress. Περνώντας την και καθώς ανεβαίνετε το μονοπάτι, λίγο πάνω από το μισό της διαδρομής μπορείτε να περάσετε στα βράχια στα δεξιά σας. Προχωρήστε και πηδήξτε κάτω στο μονοπάτι που περνάει μπροστά από τη σπηλιά, όπου σκοτώνοντας ένα demon, βρίσκετε το βιβλίο που γράφει για το πώς να σκοτώσετε το Triumvirate demon. Συνεχίστε το μονοπάτι και σε κάποια στιγμή στα δεξιά σας θα δείτε έναν θάμνο. Κάνετε SAVE και παρατηρήστε τον καλά. Προσέξτε ότι σκεπάζει ένα pit. Πηδήξτε εκεί και θα βρεθείτε στον πάτο του pit, όπου υπάρχει ένα σακούλι. Ανεβαίνετε πάνω χρησιμοποιώντας το πλήκτρο "C" (climb). Οι συντεταγμένες του θάμνου είναι περίπου 89.40 NORTH - 46.47 WEST. Θεωρώ ότι είναι το πιο δύσκολο σακούλι.

8. Μέσα στο chest που είναι πίσω από την τσιγγάνα στην αρχή του παιχνιδιού, προτού τηλεμετα-



Βρίσκοντας το σακούλι στον πάτο του pit κάτω από το θάμνο.

φερθείτε στην Britannia. Αυτό όμως ουσιαστικά είναι άχρηστο, μια και δεν μπορείτε να το πάρετε μαζί σας όταν τηλεμεταφέρεστε στην Britannia.

Πρέπει να προσέχετε ποια πράγματα πρέπει να κουβαλάτε συνέχεια μαζί σας. Προσωπικά απαραίτητα θεωρώ ένα sextant (δείχνει πού βρίσκεσαι κάθε φορά), τα Swamp Boots και Legs of Sentri (αφού τα βρείτε πρώτα φυσικά), μία λάμπα, ένα καλό τόξο, από τουλάχιστον δύο red potions, orange potion, yellow potion και ένα blue potion για ώρα ανάγκης στο νερό.

Dungeon Covetous

Το Dungeon Covetous/Black-Rock Mines παρουσιάζει μία σημαντική ιδιομορφία: κανένα από τα μαγικά σας δεν ισχύουν εδώ. Ετσι καλό είναι να έχετε μαζί σας μερικά yellow potions για να μπορέσετε να ανεβάσετε την υγεία σας σε περίπτωση που χρειαστεί. Στην πραγματικότητα η κατάσταση δεν είναι και τόσο τραγική όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά.

Στο Dungeon αυτό θα βρείτε 5 Healing pools, τα οποία θα σας βοηθήσουν να αποκαταστήσετε την υγεία σας. Προσέξτε μόνο γιατί στο Level 4 του Dungeon, ένα από αυτά είναι στο βυθό της μεγάλης, πλημμυρισμένης αίθουσας.

Στα επίπεδα του Dungeon θα βρείτε μερικές "Μωβ λιμνούλες". Αν σε αυτές ρίξετε ένα κομμάτι από blackrock, θα δείτε ένα hint για το τι πρέπει να κάνετε στη συνέχεια ως όραμα. Σημειώστε ότι σε κάθε τέτοια λιμνούλα μπορείτε να δείτε δύο τέτοια οράματα-hints.

Στο τρίτο επίπεδο θα βρείτε μέσα σε μία παράξενη μικρή σπηλιά, δίπλα σε μία healing λιμνούλα, το πολύτιμο Helm of Radiance.

Στο τέταρτο επίπεδο μη σκοτώσετε τη Wyrmguard Ailuj. Στην πραγματικότητα είναι η συντρόφισσά σας Julia. Μιλήστε της ώστε να αντισταθεί στην επιρροή του Guardian. Κοντά της είναι μία σπηλιά, μέσα στην οποία υπάρχει ένα αναποδογυρισμένο cart. Σε αυτό θα βρείτε μερικά πολύ καλά κομμάτια


Το bag που είναι μέσα στο σεντούκι πίσω από την τσιγγάνα στην αρχή του παιχνιδιού.

blackrock. Κάθε φορά που θα έρχεστε εδώ, θα βρίσκετε το cart γεμάτο. Πάρτε μαζί σας 4-5 κομμάτια - θα τα χρειαστείτε αργότερα για να φτιάξετε το blackrock sword.



Στο επίπεδο αυτό επίσης σας ζητείται να "θυσιάσετε" το Ghost Sword Gringolet. Οσοι δεν θέλετε να το χάσετε, υπάρχει μία εναλλακτική οδός ώστε να το κρατήσετε. Γυρίστε πίσω στο δεύτερο επίπεδο και πηγαίνετε στην πιο δυτική σπηλιά, αυτήν που έχει και τη healing λιμνούλα. Οταν φτάσετε εκεί, εντοπίστε ένα κρυμμένο βαρελάκι γεμάτο πυρίτιδα. Πάρτε το και τοποθετήστε το πάνω στη σχάρα (grate). Χρησιμοποιήστε το για να ανατινάξετε τη σχάρα. Σκοτώστε αυτόν που θα σας επιτεθεί. Πηδώντας κάτω, θα πέσετε στο Level 4. Από αυτό το δωμάτιο θα φύγετε ανατινάζοντας τη νέα σχάρα που υπάρχει εδώ. Είναι προτιμότερο από το να γυρίσετε όλη τη διαδρομή πίσω και να βγείτε κανονικά από τα ορυχεία. Προτού όμως φύγετε από εδώ, έχετε μερικά πράγματα ακόμη να κάνετε. Ετσι, κάνετε οπωσδήποτε SAVE, αναπληρώστε τις δυνάμεις, ανοίξτε τις πόρτες και τα υπόλοιπα δικά σας...

Dungeon Deceit

Στο Dungeon Deceit βρίσκεστε αφού σας συλλάβει ο Blackthorn και σας ρίξει χωρίς κανένα αντικείμενο στη φυλακή. Ξεκινώντας, έπειτα από λίγο θα "φανεί" μία μυστική πόρτα στον τοίχο. Ανοίξτε την. Προχωρήστε στην Etherial αράχνη. Αγγίξτε την και βρίσκεστε να περπατάτε στο Etherial Plane. Στην κατάσταση αυτή δεν μπορείτε να πάρετε αντικείμενα, αλλά μπορείτε να περνάτε μέσα από καγκελωτές πόρτες και άλλα παρόμοια. Πηγαίνετε λοιπόν πίσω και περάστε μέσα από τα κάγκελα του κελιού σας. Πατήστε το κουμπί από την έξω μεριά για να ανοίξετε την πόρτα του κελιού σας. Γυρίστε τώρα πίσω στην Etherial αράχνη, αγγίξτε την και ξαναγίνεστε κανονικός. Γυρίστε πίσω και βγείτε έξω από το ανοικτό πια κελί σας. Βρείτε και πάρτε το κλειδί και το σακούλι (bag). Πηγαίνετε πάλι πίσω στην Etherial αράχνη, αγγίξτε την και γυρίστε ξανά πίσω. Ξεκλειδώστε την πόρτα, περάστε μέσα από την portcullis και ανοίξτε την από την άλλη μεριά. Γυρίστε τώρα πίσω στην Etherial αράχνη, αγγίξτε την και ξαναγίνεστε κανονικός. Γυρίστε πάλι πίσω και ανοίξτε τη μυστική πόρτα στον τοίχο. Θα βρεθείτε σε ένα μικρό δωμάτιο. Αγγίξτε το μαγκάλι (brazier) που είναι στο κέντρο του. Θα εμφανιστεί ένα green orb. Πηγαίνετε στην πόρτα στο βάθος και όταν ο φωτισμός έχει γίνει πράσινος,


Το σακούλι που βρίσκετε φτάνοντας στο κάστρο Stonegate.

ανοίξτε την άλλη πόρτα. Προχωρήστε στο διάδρομο και στρίψτε δεξιά στο δωμάτιο με τα τρία κουμπιά που είναι πάνω σε τρεις μικρές κολόνες. Πατήστε το πιο δεξί όπως κοιτάτε. Θα εμφανιστεί ένα σπαθί. Γυρίστε αμέσως πίσω σας και με τα χέρια σκότωσε το σκελετό που σας επιτίθεται. Πατήστε και τ' άλλα δύο κουμπιά. Στο ένα θα εμφανιστεί ένα potion και στο άλλο θα δείτε ένα όραμα με το οποίο είναι το σωστό path που πρέπει να ακολουθήσετε για να περάσετε τη λάβα. Πάρτε και το σπαθί και πηγαίνετε στο δωμάτιο με τη λάβα. Ακολουθήστε το μονοπάτι που είδατε στο όραμα και σώος θα φτάσετε σε μία πλατφόρμα. Πατήστε το μπλε κουμπί στ' αριστερά και προχωρήστε στο μικρό ασανσέρ. Ανεβείτε σε αυτό και στην άλλη μεριά του δωματίου πατήστε το μπλε κουμπί που είναι στη μεσαία σειρά, το δεύτερο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε. Ανεβείτε στα σκαλοπάτια που εμφανίζονται και πατήστε το μωβ κουμπί. Μπείτε στο ασανσέρ και όταν φτάσετε εκεί απ' όπου ξεκινήσατε, πατήστε το δεξί κουμπί, μπείτε στο ασανσέρ και θα πάτε στην άλλη πλατφόρμα. Πατώντας τα κουμπιά, γυρίστε το άγαλμα προς τα δεξιά έτσι ώστε όταν πατήσετε το κεντρικό κόκκινο κουμπί, το άγαλμα να ρίξει και να χτυπήσει το πρόσωπο που είναι πάνω στα σκαλοπάτια που εμφανίσατε πριν από λίγο. Χτυπώντας το πρόσωπο αυτό,



Το σακούλι που βρίσκετε πάνω στο κρεβάτι σας μέσα στο κάστρο του Lord British.

θα μετακινήσετε τη force field που καλύπτει την teleport στην κεντρική πλατφόρμα. Τώρα, πατώντας τα κουμπιά, γυρίστε το άγαλμα προς τ' αριστερά, έτσι ώστε όταν πατήσετε το κεντρικό κόκκινο κουμπί, το άγαλμα να ρίξει και να χτυπήσει το πρόσωπο που είναι στον τοίχο στ' αριστερά σας. Θα εμφανιστεί το ασανσέρ. Πάρτε το και ξανακάνετε το γύρο που κάνατε και πριν. Οταν είστε πάνω στα σκαλοπάτια και πάρετε το ασανσέρ, ετοιμαστείτε και μόλις αυτό περάσει δίπλα από την κεντρική πλατφόρμα, πατήστε το πράσινο κουμπί που φαίνεται εκεί. Το ασανσέρ θα αλλάξει πορεία και θα φτάσετε στην κεντρική πλατφόρμα. Πάρτε το yellow potion και προχωρήστε στην τηλεμεταφορά.

Φτάνετε στο δεύτερο μέρος του Dungeon Deceit. Ακολουθήστε το διάδρομο στα δεξιά σας και βλέπετε το Glyph. Πλησιάζοντας αυτό εξαφανίζεται! Πατήστε το μπλε κουμπί για να "φτιάξετε" τον διάδρομο από την άλλη μεριά και πηδήξτε στη μικρή πλατφόρμα που είναι μπροστά σας. Αγγίξτε την κρυστάλλινη μπάλα για να δείτε ένα όραμα, και τώρα πατώντας τα πλήκτρα μεταφέρετε το πέτρινο μπλοκ με το πρόσωπο στη σωστή θέση. Σε μένα η σωστή μετακίνηση έγινε πατώντας 9 φορές το δεξιά (μπλε) πλήκτρο και 10 φορές το UP (μωβ) πλήκτρο. Τώρα πηγαίνετε στην άλλη μεριά, αποφύγετε τις fireballs και ακουμπήστε το μεγάλο άγαλμα. Αυτό θα ρίξει στο πρόσωπο που πριν μετακινήσατε. Αν το έχετε βάλει στη σωστή θέση, με μία - δύο βολές θα το χτυπήσετε και θα εμφανιστεί ένα ασανσέρ. Πηγαίνετε και ανεβείτε σε αυτό. Θα μεταφερθείτε σε μία μακρινή άκρη του επιπέδου αυτού. Βγείτε στο βράχο και πατήστε στην τηλεμεταφορά που είναι εδώ. Μεταφέρεστε σε ένα δωμάτιο. Πηδήξτε κάτω από την πλατφόρμα και σκοτώστε τη μικρή αράχνη που σας επιτίθεται. Πλησιάστε προς το τραπεζάκι και πάρτε το τόξο που εμφανίζεται. Αγγίξτε το άγαλμα και πάρτε τα βέλη που θα εμφανιστούν. Αγγίξτε τον καθρέπτη που είναι στην ίδια μεριά με το τραπεζάκι για να θεραπευτείτε (ο άλλος καθρέπτης ρίχνει fireballs). Με το τόξο ρίξτε στο πρόσωπο που είναι πάνω από την πλατφόρμα, δίπλα στον καθρέπτη που ρίχνει fireballs, και θα εμφανιστούν σκαλοπάτια. Ανεβείτε πάνω στην πλατφόρμα (με το πλήκτρο "C") και πατήστε πάνω στο pressure plate. Τώρα με το τόξο ρίξτε στο πρόσωπο που εμφανίζεται απέναντι. Αν χτυπήσετε το πρόσωπο, θα εμφανιστεί ένα walkway. Διασχίστε το πολύ γρήγορα και ανεβείτε στην teleport. Μεταφέρεστε πίσω. Ανεβείτε στο ασανσέρ για να γυρίσετε πίσω. Φυσικά, όλη αυτή ή ιστορία ήταν για να πάρετε το τόξο. Γυρνώντας πίσω προχωρήστε ίσια μπροστά και στα μισά του διαδρόμου γυρίστε δεξιά. Δείτε το πρόσωπο στο βάθος του τοίχου. Ρίξτε σε αυτό με το τόξο και το πέτρινο walkway θα ανοίξει. Πηδήξτε σ' αυτό, πλησιάστε στο πρόσωπο στον τοίχο και κάνετε κλικ (χρησιμοποίησε) τη βαλβίδα που είναι εκεί. Θα χαμηλώσετε το επίπεδο της λάβας. Η σκηνή αυτή είναι πολύ εντυπωσιακή. Γυρίστε στον άλλο διάδρομο και προχωρήστε προς το άκρο που είδατε πριν από το "ψεύτικο" Glyph. Πηδήξτε κάτω και προχωρήστε στη μικρή σπηλιά που είναι μπροστά σας. Ακουμπήστε την κρυστάλλινη μπάλα για να δείτε ακόμη ένα όραμα και ανεβείτε στην τηλεμεταφορά. Βρίσκεστε σε ένα νέο δωμάτιο. Εδώ προσέξτε μην αγγίξετε κανένα από τα δύο chests, μια και τα δύο είναι mimic τέρατα. Δεν είστε αρκετά δυνατός ακόμα για να τα νικάτε εύκολα. Πηγαίνετε στο διάδρομο απέναντι, γυρίστε και παρατηρήστε το κινούμενο πρόσωπο στον τοίχο. Κάνετε SAVE και ρίξτε του με το τόξο. Μόλις το πετύχετε, ένα Blue Orb θα εμφανιστεί. Πηγαίνετε και πάρτε το. Αφού το βάλετε στο invenory σας, ανεβείτε στην τηλεμεταφορά και γυρίστε πίσω. Βγείτε από τη σπηλιά και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε στην άλλη άκρη, κοντά σε έναν οβελίσκο.

Εδώ σημειώστε τα εξής: Στην ευρύτερη περιοχή υπάρχουν διάφοροι οβελίσκοι. Ακουμπώντας τον καθένα από αυτούς, ως αποτέλεσμα το επίπεδο της λάβας εξαφα-



Το σακούλι που βρίσκετε στο Dungeon Despise, δίπλα στον καταρράκτη, εκεί όπου βρίσκετε και το red Kiran stone.

νίζεται για περίπου 15 δευτερόλεπτα. Ετσι, μέσα σε αυτά τα 15 δευτερόλεπτα πρέπει να κάνετε ό,τι πρέπει.

Συνεχίζοντας, λοιπόν, ακουμπήστε τον οβελίσκο και, αμέσως μόλις φύγει η λάβα, τρέξτε στο chest, ανοίξτε το και πάρτε από αυτό το Red Orb. Πολύ γρήγορα γυρίστε πίσω. Κάτω από τα δύο αγάλματα που έριχναν τις fireballs, πάρτε τις chain boots. Γυρίστε πίσω στο σημείο όπου κατεβήκατε στο χαμηλό επίπεδο και αγγίξτε τον οβελίσκο που είναι εκεί. Πολύ γρήγορα τρέξτε και ανεβείτε στην κεντρική πλατφόρμα - βράχο. Ακουμπήστε την κρυστάλλινη μπάλα για να δείτε ένα ακόμη όραμα, περάστε κάτω από τους πέτρινους διαδρόμους και πηγαίνετε προς τη μεριά όπου είναι τα δύο αγάλματα που έριχναν τις fireballs. Αγγίξτε τον οβελίσκο που βλέπετε εκεί και γρήγορα περάστε στο βράχο που είναι το Orb Holder. Βάλτε ένα οποιοδήποτε Orb στο Orb Holder και ένα τμήμα της κλειστής πέτρινης γέφυρας ανοίγει. Ακουμπήστε πάλι τον οβελίσκο και γυρίστε πολύ γρήγορα στην κεντρική πλατφόρμα - βράχο. Ανεβείτε στο ασανσέρ για να γυρίσετε πάνω στους πέτρινους διαδρόμους. Βάλτε το άλλο Orb στο Orb Holder που είναι εδώ και άλλο ένα τμήμα της κλειστής πέτρινης γέφυρας ανοίγει. Τώρα πάρτε το ασανσέρ που είναι στον πάνω διάδρομο και ξαναπηγαίνετε στο βράχο με την τηλεμεταφορά (από εκεί όπου πήρατε το τόξο). Στη διαδρομή παρατηρήστε ότι προσπερνάτε άλλο έναν οβελίσκο και ένα Orb Holder. Αυτήν τη φορά μην ανεβείτε στην τηλεμεταφορά, αλλά πηδήξτε κάτω. Κάνετε κλικ στον οβελίσκο και γρήγορα πηγαίνετε στη νέα τηλεμεταφορά που είναι εκεί. Βρίσκεστε σε ένα νέο δωμάτιο. Κάνετε κλικ το κουμπί που είναι στη μικρή κολόνα στη μέση του δωματίου και πολύ γρήγορα αρχίστε να ρίχνετε στα διάφορα πρόσωπα που εμφανίζονται σταδιακά στους τέσσερις τοίχους του δωματίου. Οταν χτυπήσετε 14 πρόσωπα στη σειρά, ένας 15ος στόχος θα εμφανιστεί και χτυπώντας τον θα εμφανιστεί το Green Orb. Πάρτε το και από το


Το σακούλι που βρίσκετε στη φυλακή του Blackthorn.

κιβώτιο πάρτε τα δύο yellow potions. Τηλεμεταφερθείτε πίσω. Κάνετε κλικ στον οβελίσκο και πολύ γρήγορα τρέξτε στο Orb Holder που παρατηρήσατε λίγο πριν. Βάλτε το Orb στο Orb Holder που είναι εδώ και άλλο ένα τμήμα της κλειστής πέτρινης γέφυρας ανοίγει. Ακουμπήστε τον οβελίσκο και τρέξτε πολύ γρήγορα και ανεβείτε στην κεντρική πλατφόρμα - βράχο. Ακουμπήστε τον οβελίσκο που είναι δίπλα και τώρα τρέξτε πάρα πολύ γρήγορα προς την κατεύθυνση της πέτρινης γέφυρας που ανοίγει σιγά σιγά. Ανεβείτε στον βράχο-πλατφόρμα και πηγαίνετε στην τηλεμεταφορά που είναι εκεί. Βρίσκεστε σε ένα νέο δωμάτιο. Μελετήστε το καλά, και αν μπορείτε, χαρτογραφήστε το. Από το σεντούκι πάρτε το scroll FULL HEAL και επίσης από μία γωνία το Warhammer. Πίσω από τη γωνία που βρίσκετε το Warhammer παρατηρήστε το pedestal και το κουμπί. Κάνετε SAVE και πατάτε το κουμπί. Τώρα τρέξτε σαν τον διάβολο εκεί όπου είναι το σεντούκι και χτυπήστε το πρόσωπο που βλέπετε εκεί. Αμέσως πηγαίνετε στην από πίσω μεριά του τοίχου, εκεί δηλαδή από όπου πρωτοήρθατε στο δωμάτιο αυτό, και χτυπήστε το νέο πρόσωπο. Αμέσως φύγετε και τρέξτε προς τα πίσω. Στρίβοντας, θα δείτε το τελευταίο πρόσωπο μπροστά σας. Χτυπήστε το και εκεί που είναι το pedestal θα εμφανιστεί το Yellow Orb. Πηγαίνετε να το πάρετε και τηλεμεταφερθείτε πίσω στην κεντρική αίθουσα. Βάλτε το στο Orb Holder που είναι εδώ και ανοίγετε το τελευταίο μέρος της πέτρινης γέφυρας. Αγγίξτε τον οβελίσκο που είναι δίπλα σας και τρέξτε πολύ γρήγορα και ανεβείτε στην κεντρική πλατφόρμα-βράχο. Ανεβείτε σε αυτό και μετά στο μικρό ασανσέρ. Πάνω, προχωρήστε στην πέτρινη γέφυρα-διάδρομο που μόλις ανοίξατε. Προχωρήστε και ανεβείτε στον κύκλο - τηλεμεταφορά. Μεταφέρεστε στο τελευταίο τμήμα του dungeon. Εδώ βλέπετε και τη βάση του Dark Column. Εξοπλιστείτε με το warhammer και προχωρήστε προς την άκρη του βράχου όπου είστε. Βλέπετε την Wyrmguard Hairam (είναι η συντρόφισσα σου Mariah) που σας στέλνει ένα hellhound Gypsy. Σκοτώστε το τέρας και πλησιάστε στην άκρη. Ενας πέτρινος διάδρομος θα εμφανιστεί. Περάστε απέναντι. Η Wyrmguard Hairam θα δημιουργήσει δύο ομοιώματά της και θα σας επιτεθούν. Σκοτώστε τα δύο ομοιώματα - ξεχωρίζουν επειδή κρατούν ασπίδες, ενώ η Mariah δεν κρατά. ΜΗΝ σκοτώσετε με ΤΙΠΟΤΑ τη συντρόφισσά σας Mariah. Τριγυρίστε αποφεύγοντάς την μέχρι να δείτε το ασανσέρ κοντά στην Dark Column. Πηγαίνετε και ανεβείτε σε αυτό. Μεταφέρεστε στην Dark Column. Πάρτε το Glyph από μέσα και ξανανεβείτε στο ασανσέρ. Σας πάει σε έναν βράχο με μία τηλεμεταφορά. Ανεβείτε σε αυτήν και το dungeon αυτό είναι ιστορία. Φτάνετε στο Moonglow. Κάνετε SAVE.

Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε με το τι κάνετε στο Dungeon Shame, όπου βρίσκετε τα διάφορα Artifacts, πώς φτιάχνετε το Chalice of Honor κ.ά.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να επισυνάπτετε το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.


Το σακούλι που βρίσκετε στο Dungeon Despise, δίπλα στη φωλιά ποντικών, μέσα σε έναν άσπρο κύκλο, σε μία από τις γωνίες του δωματίου.

Τα Games στους Gamers!

Μπορούμε να κάνουμε κάτι για τα αγαπημένα μας παιχνίδια!

Η στήλη συμπλήρωσε αισίως το εικοστό άρθρο της. Στα δύο χρόνια που έχουν περάσει έχω προσπαθήσει να φωτίσω όσο περισσότερες πλευρές τής -κατά τη γνώμη μου- πολύ μεγάλης κρίσης που περνά ο χώρος των computer games και να καταδείξω ότι η κρίση αυτή δεν έχει σε τίποτα να κάνει με το θάνατο των adventure games (κάτι για το οποίο τόσο πολύ έχουν προσπαθήσει να μας πείσουν διάφορα sites στο Internet και κυρίως τα αμερικανικά περιοδικά του χώρου), αλλά είναι το αποτέλεσμα της ολοκληρωτικά λαθεμένης πολιτικής που ακολούθησε -και ακολουθεί - η πλειονότητα των μεγάλων εταιριών παραγωγής.

Παρακολουθώντας τη στήλη της αλληλογραφίας, μου δημιουργείται συχνά η αίσθηση ότι μάλλον δεν έχω κατορθώσει να περάσω το μήνυμα αυτό στους αναγνώστες του "PC Master" και, ειλικρινά, λυπάμαι.

Παρουσίασα μία σειρά συνεντεύξεων σημαντικών στελεχών του χώρου, στις οποίες ανέπτυσσαν τις απόψεις τους για την κρίση. Οι συνεντεύξεις δημοσιεύθηκαν διότι πιστεύω πως το σημαντικότερο όλων είναι να μιλάνε οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές του χώρου για τα δρώμενα σε αυτόν, δηλαδή οι δημιουργοί των παιχνιδιών που τόσο αγαπάμε, παρά να ακούμε τι λένε τα στελέχη των εταιριών. Επιπλέον πιστεύω ότι, τελικά, οι χρήστες πρέπει να γνωρίζουμε τα παιχνίδια από τους δημιουργούς τους και όχι από τις εταιρίες που τα διαθέτουν στην κυκλοφορία - παλιά ρωτούσαμε, για παράδειγμα, "Είδες το καινούριο Larry του Al Lowe;" και όχι "Είδες το καινούριο Larry της Sierra;" ή "Είδες το Monkey Island 2 του Gilbert;" και όχι "Είδες το Monkey Island 2 της LucasArts;". Αν ρωτήσω τους περισσότερους από εσάς ποιος ή ποιοι είναι οι δημιουργοί πασίγνωστων παιχνιδιών, όπως τα Ages of the Empire, Commando και Lands of Lore 1, είμαι σίγουρος ότι δεν θα μου απαντήσετε.

Προσπάθησα επίσης να δείξω ότι μέρος της κρίσης και των λαθεμένων επιλογών που κάνουν απανωτά οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής είναι και η προσπάθειά τους να νοθεύσουν, να ανακατέψουν τις κλασικές κατηγορίες παιχνιδιών, προκειμένου να βρουν μέσω των "μεικτών" κατηγοριών καινούριο αγοραστικό κοινό. Με άλλες λέξεις, έχουν την ψευδαίσθηση πως λέγοντας ότι ένα παιχνίδι είναι (ακόμη και αν όντως είναι) Action - RGP - Strategy, θα τρέξουν οι fans των κατηγοριών αυτών να το αγοράσουν. Κούνια που τους κούναγε... Μην το προσπεράσετε με ελαφριά καρδιά αυτό. Πρόκειται για το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό της κρίσης την τελευταία περίοδο. Το αν θα περάσει αυτό το τρελό "θέλω" των εταιριών εξαρτάται αποκλειστικά από εμάς τους χρήστες και από κανέναν άλλο. Τι ακριβώς εννοώ;

Το Ultima 9 ξεκίνησε ως ένα ιδιόμορφο 3D Action - RPG. Η τρομερή αντίδραση που σημειώθηκε από τους φίλους της σειράς υποχρέωσε την Origin να αλλάξει το σχεδιασμό της, πετώντας ουσιαστικά ενάμιση χρόνο δουλειάς στα σκουπίδια και κάνοντας μία σημαντική



The Sims, Who wants to be a Millionaire, Rollercoaster Tycoon. Τα τρία πρώτα σε πωλήσεις παιχνίδια των ΗΠΑ. Βγάλτε συμπέρασμα...





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

στροφή, ώστε να μας παρουσιάσει τελικά ένα από τα καλύτερα 3D RPGs ενός χαρακτήρα που έχω δει ως σήμερα. Ωστόσο και με το Warcraft 3 παρατηρήθηκε ακριβώς η ίδια ιστορία. Οι δημιουργοί του, παρακολουθώντας τη σημαντική άνοδο των RPGs τα τελευταία χρόνια, είπαν να το κάνουν ένα ιδιόμορφο RPG - Strategy. Η συνεχής, όμως, αντίδραση των fans της σειράς υποχρέωσε την Blizzard να αλλάξει το χαρακτήρα του παιχνιδιού, πετώντας και αυτή περίπου ενάμιση χρόνο δουλειάς και παρουσιάζοντας εν τέλει δείγματα ενός αμιγώς strategy game, ανάλογου δηλαδή των δύο προηγουμένων. Γι' αυτό ακριβώς θέλει ακόμη περίπου έναν χρόνο μέχρι να ολοκληρωθεί το παιχνίδι.

Η κρίση, όμως, αυτή έχει κι άλλες πλευρές. Εχετε δει ποια παιχνίδια σαρώνουν τις πρώτες τρεις θέσεις στις πωλήσεις τους τελευταίους έξι μήνες στην Αμερική; Κατά τη γνώμη μου, η κατάσταση είναι τραγική, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υποτιμώ κανένα από τα παιχνίδια αυτά. Σημειώστε, λοιπόν: 1. THE SIMS, 2. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE και 3. ROLLERCOASTER TYCOON. Τα αμερικανικά περιοδικά πανηγυρίζουν, διότι επιτέλους το Deer Hunter δεν είναι στην πρώτη δεκάδα. Λες και αυτό ήταν το πρόβλημα. Πότε, τέλος πάντων, θα απαντηθεί πειστικά το ερώτημα γιατί άραγε κανένα από αυτά τα παιχνίδια δεν πουλάει καλά στην Ευρώπη;

Την περίοδο αυτή, εκτός από τις σημαντικότατες ανακατατάξεις σχεδόν στο σύνολο των μεγάλων εταιριών παραγωγής με τις συνεχείς πωλήσεις, όπου τελικά έχασε η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα, έχουμε σημαντικές προσπάθειες αλλαγής και των αμερικανικών περιοδικών του χώρου. Το μεγαλύτερο σχετικό περιοδικό, το "PC GAMER", που τα τελευταία δύο χρόνια προσανατολίστηκε κυρίως στα action games, άλλαξε αρχισυντάκτη. Παρά το γεγονός ότι συγκεντρώνει τρομερό όγκο διαφήμισης, είδε τις πωλήσεις του να πέφτουν σημαντικά. Δεν μπορώ να ξέρω αν η αλλαγή αρχισυντάκτη σημαίνει και αλλαγή πολιτικής. Το άμεσο μέλλον θα δείξει. Ομως, και το αγαπημένο μου "Computer and Strategy Games" πουλήθηκε μαζί με την εταιρία Chips & Bits και πλέον ονομάζεται "Computer Game Magazine". Δυστυχώς, από ό,τι φαίνεται, η αλλαγή αυτή συνοδεύτηκε από σημαντικές αλλαγές τόσο στο στελεχικό δυναμικό όσο και στη μέχρι σήμερα πολιτική. Ετσι, στο τελευταίο τεύχος, στην παρουσίαση του Amerzone, λέει τα εξής:

ΥΠΕΡ: *Μερικά πολύ ωραία γραφικά, δύσκολοι γρίφοι.*
ΚΑΤΑ: *Τεχνολογικά ξεπερασμένο, μη πρωτότυπο, παράλογες λύσεις σε γρίφους.*

Οταν διάβασα τα παραπάνω, νόμισα ότι βρισκόμουν σε άλλον πλανήτη. Δύσκολοι γρίφοι το Amerzone; Το μόνο δύσκολο ήταν να βρεις τη σφήνα και να προσέξεις στο ασανσέρ την τρύπα, προκειμένου να τη βάλεις έτσι ώστε να σταματήσεις στον ενδιάμεσο όροφο. Τίποτε άλλο. Το υπόλοιπο ήταν σαν νεράκι. Τεχνολογικά ξεπερασμένο; Καλά, πού το είδανε αυτό; Μήπως ήθελαν να μιλήσουν για άλλο παιχνίδι; Μη πρωτότυπο; Αυτό κι αν είναι σχόλιο. Το 99% των παιχνιδιών πια δεν είναι πρωτότυπα. Επειδή όμως ήθελαν να το "θάψουν", το αναφέρουν ως αρνητικό. Και άλλα πολλά, οπότε κι εγώ δηλώνω extraterrestrial και ησυχάζω, μια και δεν μπορώ ακόμη αντικειμενικά να επικοινωνήσω μαζί τους.

Πολλοί μύθοι, όμως, που προσπάθησαν με τόση επιμονή να χτίσουν θάβοντας δεκάδες πολύ αξιόλογων παιχνιδιών, έχουν αρχίσει να καταρρίπτονται και έτσι όλοι υποχρεώνονται σιγά σιγά να πάρουν θέση σε μία σειρά κεντρικών ζητημάτων. Βασικό αρνητικό κριτήριο για σχεδόν όλη την περασμένη χρονιά ήταν το να μην υποστηρίζει κάποιο παιχνίδι multiplayer gaming. Ελα, όμως, που πρόσφατες μετρήσεις έδειξαν αφ' ενός ότι η συντριπτική πλειονότητα των gamers προτιμά ακόμη τα single games -και αυτό για πολλούς και διαφορετικούς λόγους- και αφ' ετέρου ότι, παρά τα όσα έγραφαν τα περιοδικά και τα Internet sites τα τελευταία δύο χρόνια, μεγάλο μέρος ακόμη και αυτών των hardcore gamers δεν έχουν πρόσβαση στο Internet; Τα δύο επόμενα χρόνια η κρίση των PCs και των παιχνιδιών τους θα βαθύνει ακόμη περισσότερο και ειλικρινά δεν ξέρω πού θα καταλήξει η τεράστια αυτή δίνη, που μέχρι στιγμής δείχνει να τα καταπίνει όλα. Πιστεύω ότι χρειάζεται να ξεκαθαριστεί τι hardware, τελικά, απαιτείται να έχει ένας gamer, και αυτό διότι δεν μπορεί να αλλάζει το status κάθε έξι μήνες, επειδή το θέλουν η Microsoft, η Intel και μερικοί άλλοι ακόμη - εννοώ κυρίως τους κατασκευαστές καρτών γραφικών που αλλάζουν τα standards κάθε περίπου έξι μήνες οδηγώντας μας στην τρέλα. Αν θέλουν να πάρει άλλη διάσταση το Internet, αλλά και το on-line gaming, πρέπει να εξελίξουν τις επικοινωνίες και να παρέχονται δωρεάν η σύνδεση και η πρόσβαση στο Internet, ως ένα αναγκαίο κοινωνικό αγαθό και όχι ως είδος πολυτελείας, όπως είναι μέχρι σήμερα. Να σταματήσουν επιτέλους οι εταιρίες να αντιγράφουν η μία την όποια επιτυχία της άλλης και να φροντίσουν να προωθήσουν δικές τους ιδέες και σχέδια. Είναι γνωστό ότι, μετά την επιτυχία που σημείωσε το παιχνίδι The Sims, τα διευθυντικά στελέχη των περισσότερων εταιριών πιέζουν τα επιτελεία τους για κάτι παρεμφερές. Ετσι, ίσως μετά τα Myst-clones και τα Tomb Raider-clones να αποκτήσουμε και τα The Sims-clones. Τραγικό! Ακόμη και οι "New York Times" σε ένα ιστορικό -θα έγραφα- άρθρο τους τονίζουν ότι είναι πια καιρός να αλλάξουν οι τάσεις που έχουν επικρατήσει τα τελευταία δύο χρόνια στα computer games. Για εμένα είναι σχεδόν καθαρό ότι τα επόμενα χρόνια οι πιο φρέσκες και επαναστατικού -θα έγραφα- χαρακτήρα δημιουργίες θα συνεχίσουν να έρχονται από τις μικρές εταιρίες παραγωγής του χώρου. Από εκεί, δηλαδή, όπου το ταλέντο, το πάθος και οι ιδέες για δημιουργία είναι ακόμη ισχυρότερες της ιδεολογίας του καθαρού κέρδους. Εκεί όπου οι δημιουργοί ΔΕΝ "πρέπει" να ετοιμάσουν οπωσδήποτε 3-4 projects το χρόνο, αλλά αρκούνται στο να προωθήσουν τις ιδέες που έχουν τόσα χρόνια μέσα τους, να κάνουν δηλαδή ένα μέρος των ονείρων τους πραγματικότητα. Γι' αυτό ακριβώς πιστεύω ότι τελικά πετυχαίνουν.

Το αν θα περάσει αυτό το τρελό "θέλω" των εταιριών εξαρτάται αποκλειστικά από εμάς τους χρήστες και από κανέναν άλλο.

Πάνω απ' όλα, όμως, πρέπει τελικά εμείς οι gamers να αποκτήσουμε φωνή, να σπάσουμε την αδράνεια και την απομόνωσή μας και να τους πούμε τι ακριβώς θέλουμε, ανεξαρτήτως του είδους των παιχνιδιών που αγαπάμε. Αυτό ισχύει ακόμη και για το περιοδικό μας, το "PC Master". Ισχύει και για τις εταιρίες των οποίων τα παιχνίδια αγοράζουμε. Διότι, αν σας ρωτήσω, πόσοι από εσάς έστειλαν μήνυμα στη Funcom ή τη Sierra ότι τους άρεσε πάρα πολύ -ή όχι- το τελευταίο παιχνίδι τους που έπαιξαν, είμαι σίγουρος ότι θα πάρω πίσω μία τεράστια σιωπή.

Τελειώνοντας σημειώνω ότι έχω συλλέξει πάρα πολύ υλικό και, ειλικρινά, δεν ξέρω τι να πρωτοδημοσιεύσω. Εχω μία μεγάλη συνέντευξη του περιβόητου Ron Gilbert (δημιουργού των Maniac Mansion, Monkey Island 1 & 2 κ.λπ.), ένα γράμμα του περίφημου Josh Mandel (συνδημιουργού του εκπληκτικού Freddy Pharkas: The Frontier Pharmacist), ακόμη μία συνέντευξη της Roberta Williams, μία συνέντευξη του Tim Schafer, δύο συνεντεύξεις του Ragnar Tornquist (δημιουργού του The Longest Journey) και αρκετές άλλες. Μάλλον, όμως, θα τις δείτε στα επόμενα τεύχη. Μέχρι τότε να είστε όλοι καλά - και ας μου στείλει κάποιος το Might & Magic 8 γιατί κοντεύω να σκάσω που δεν το βρίσκω πουθενά... PC

τα αμιλητα



ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Οι προσωπικοί υπολογιστές στην Ελλάδα έχουν ένα παρελθόν γύρω στα 20 χρόνια / όμως η ευρύτερη διάδοσή τους άρχισε από το 1985 και μετά / με τους Macintosh να αποτελούν το αντικείμενο του πόθου / αλλά ήταν οι Amiga και τα Atari που εισέβαλαν μαζικά στα σπίτια / ως παιχνιδομηχανές αλλά όχι μόνο / πόσοι και πόσοι μουσικοί δεν εισήλθαν στη νέα εποχή με την ανεκτίμητη συνδρομή του Atari 520 ή του 1040 / κι ούτε ήταν λίγοι οι γραφίστες που απογείωσαν τις δημιουργίες τους μέσα από την απίθανη χρωματική παλέτα της Amiga / ενώ οι πανάκριβοι και ασύμβατοι Macintosh ήταν οι βασιλιάδες του DTP (της επιτραπέζιας τυπογραφίας) / εκεί στα τέλη της δεκαετίας του '80 τα ψαξίματά μου έφεραν κι εμένα στο θαυμαστό κόσμο των computers / το πρώτο μου μηχάνημα ήταν προϊόν κλεπταποδοχής και ήταν ένας Macintosh μ' έναν postscript εκτυπωτή / τα οποία δυστυχώς δεν μπόρεσα να αξιοποιήσω επειδή, για ν' αγοράσω οποιοδήποτε προγραμματάκι, μου ζητούσαν serial number του μηχανήματος, αποδείξεις αγοράς και της παπαδιάς τα μάτια / ήταν η εποχή που οι εταιρίες κατασκευής όρθωναν στεγανά και καλλιεργούσαν διαφορές, αντί να φροντίζουν για τις συμβατότητες μεταξύ των προϊόντων τους / τα PCs με το φτωχό DOS ήταν πολύ πίσω, τόσο στο θέμα του λειτουργικού όσο και στο θέμα των δυνατοτήτων / το παραθυρικό περιβάλλον δεν ήταν προσόν μόνο της απλησίαστης Apple, αφού και η Atari και η Amiga είχαν αναπτύξει καταπληκτικά λειτουργικά / στην αγορά όμως επικρατούσε το χάος της ασυμβατότητας / το 1991 αγόρασα το Atari TT-030 (με ενσωματωμένο modem παρακαλώ), με έγχρωμη οθόνη 14" και τον laser εκτυπωτή SLM605 κι άρχισα να δουλεύω επαγγελματικό DTP με το σπουδαίο πρόγραμμα Calamus / για να μην αναφέρω τα παιχνίδια, όπως το Colorado, το Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, που άνετα παίζονται ακόμα και σήμερα / μέχρι πριν από 3 χρόνια αυτό το σύστημα έκανε πολύ καλά τη δουλειά του και βγήκε off επειδή τα έπαιξε το πληκτρολόγιο / η Atari το είχε κλείσει το μαγαζί (όπως και η Amiga) και δυστυχώς το μηχάνημα έμεινε χωρίς υποστήριξη / αν είναι δυνατόν ολόκληρο σύστημα να αχρηστευτεί επειδή δεν μπόρεσα να βρω ένα πληκτρολόγιο να προσαρμόσω! / εν τω μεταξύ είχε σταματήσει να βγαίνει καινούριο software και τα συμβατά PCs είχαν επικρατήσει στην αγορά / με την κυκλοφορία των Windows 95 κάλυψαν την απόσταση (αφού οι ανταγωνιστές είχαν ήδη αποσυρθεί) κι απέκτησαν επιτέλους αξιόλογες multimedia δυνατότητες / κάπου εκεί αποφάσισα κι εγώ να παρατήσω το αξιολάτρευτο Atari και να περάσω στα PCs / όλ' αυτά τα χρόνια όμως η ασυμβατότητα μεταξύ των συσκευών μού είχε δημιουργήσει ψυχικό τραλαλά / σήμερα που φτάσαμε στο 2000 και οι εταιρίες έχουν συμφωνήσει ν' ακολουθούν κάποια κοινά κατασκευαστικά πρότυπα, η ασυμβατότητα μεταξύ των συσκευών παραμένει μια ανοιχτή πληγή / **τα παθήματα δεν έγιναν μαθήματα και βλέπουμε ακόμα κορυφαίες εταιρίες (π.χ. Intel) να φέρονται αλαζονικά, λες και η παγκόσμια αγορά είναι χωράφι τους / γι' αυτό πολύ χάρηκα που η AMD την έπιασε στον ύπνο και με την κυκλοφορία του Athlon την έκανε να τρέχει (στα MHz) και να μην προλαβαίνει / το ίδιο δεν έπαθε και η S3 από την 3dfx κι αυτή με τη σειρά της απ' την nVidia;** / πολύ θα μ' άρεσε εδώ να προσθέσω πως το αγοραστικό κοινό ήταν και θα είναι ο αληθινός κριτής (για όλα αυτά τα προϊόντα και τις τεχνολογίες), όμως δεν μπορώ να πω με σιγουριά κάτι τέτοιο / όπως βλέπετε η πληροφορική τρέχει με χίλια κι έχει εξαπλωθεί σε αμέτρητους τομείς / από τη μια μεριά οι επεξεργαστές, από την άλλη οι χωρητικότητες, από δω οι μνήμες, από κει οι κάρτες γραφικών, οι μητρικές, ο ήχος, το Internet, άσε το software / πόσοι υποψήφιοι αγοραστές και πόσοι χρήστες είναι κατάλληλα ενημερωμένοι; / η πορεία που πρέπει ν' ακολουθήσει όποιος θέλει να μάθει, είναι μονόδρομος, ο ειδικός Τύπος και το Διαδίκτυο / στον ειδικό Τύπο τα πράγματα είναι πιο οργανωμένα (και πιο ελεγχόμενα), ενώ στο Internet είναι πιο χύμα (και πιο προβοκατόρικα) / έτσι μπορούν να δικαιολογηθούν και οι αβυσσα-



τα άπλυτα

λέες διαφορές σε κρίσεις και απόψεις μεταξύ των μεν και των δεν (σωστό είναι, κύριε διορθωτά, ξεκόλλα) / αμάν μ' αυτό το Word, που δεν μ' αφήνει να γράψω τα ελληνικά έτσι όπως τα έμαθα / όχι, δεν είμαι ο Νίκος Δήμου σε λάθος περιοδικό / είναι όμως αυτό που σας έλεγα πως οφείλω να το υπερασπιστώ "σαν τείχος πόλεως και σαν εστία" / σωστός, κύριε αρχισυντάκτα; / άντε μην αρχίσω να γράφω για παιχνίδια και την πληρώσει καμία Jane Jansen πάλι / κατά περιόδους (πόσο μάλιστα στα τέλη των χιλιετιών) παρατηρείται μια αναζωπύρωση των εσωτερικών διδασκαλιών και των μυστικιστικών κινημάτων / αυτό είναι ένα ρεύμα που χαρακτηρίζει τη "νέα εποχή" κι έχει εισχωρήσει μεταξύ άλλων και στη βιομηχανία των παιχνιδιών / **σε έναν χώρο όπου η φαντασία κατέχει ξεχωριστή (και καλοπληρωμένη) θέση και οι εναλλακτικές πραγματικότητες ψηφιοποιούνται και γεμίζουν με data εκατομμύρια CDs / όμως σ' αυτούς τους virtual κόσμους είναι η απουσία της πνευματικότητας που αφήνει μια πικρή γεύση στα χείλη** / οι πιο ψαγμένοι δημιουργοί έκαναν άνοιγμα σε αυτή τη "νεο-μυθολογία" κι έτσι εμφανίστηκαν παιχνίδια με εσωτερικά μηνύματα, κρυφές αναφορές και συμβολισμούς / στο μυαλό μου έρχονται το Grim Fandango (με τη μεξικάνικη μέρα των νεκρών), το Ring (με το βαγκνερικό λυκόφως των θεών), το Gabriel Knight 3 (με το μύθο του Αγίου αίματος), η Agharta (με την κούφια γη), τα Ultima (με την υποσυνείδητη καλλιέργεια της ουτοπίας), οι Jedi Knights (με τους κώδικες των εσωτερικών ταγμάτων), τα πιο παλιά Rama, Pilgrim και τόσα άλλα / όμως είναι πολύ λίγα μπροστά στην επέλαση των first person shooters, μπροστά στους πολεμικούς εξομοιωτές, στις διαστημικές "όπερες" και στα αθλητικά παιχνίδια / όμως τα χειρότερα όλων είναι τα god games και οι εξομοιωτές τύπου Sims / για να μην πιάσω στο στόμα μου (δηλαδή στα πλήκτρα του κομπιούτερ) κάθε είδους hunt και fishing games, που κάνουν θραύση στο Αμέρικα / μου τη δίνουν άσχημα οι κριτικές που βρίσκουν και βαθμολογούν άριστα το gameplay, την ατμόσφαιρα ή τα γραφικά και προσπερνούν την (απ)ουσία του πνευματικού περιεχομένου / όπως μου τη δίνουν γενικά οι υψηλές βαθμολογίες / γιατί έτσι βρίσκονται να κυκλοφορούν 20-30 πολύ καλά παιχνίδια το χρόνο (με βαθμολογία πάνω από 90%) / κάτι όμως που δεν συμβαίνει, κι αυτό επειδή τα πιο πολλά παιχνίδια είναι υπερεκτιμημένα και με εφήμερη αξία / για να μην πω ότι οι κριτικές έχουν υποκύψει στις πιέσεις του marketing / με μια πλατινένια SoundBlaster σου βγάζω το Quake Arena καλύτερο απ' το Unreal Tournament και με μια επίπεδη οθόνη ψηφίζω το Sims για παιχνίδι της χρονιάς / έτσι κάποιοι έχουν λυσσάξει να μας πείσουν πως το Riven δεν είναι παρά καλοσχεδιασμένα ντεκόρ, το Ultima IX δεν παίζεται από τα πολλά bugs, ενώ το Nomad Soul (ποιο;) είναι σαν να μην κυκλοφόρησε ποτέ / λέτε να είναι μια σκέτη προκατάληψη ή ένα απλό απωθημένο; / μπααα, δεν νομίζω / πιο πολύ μοιάζει σαν να τους παράτησε ο γκόμενος ή σαν να τους διέκοψαν την επιχορήγηση / **έτσι εκπαιδεύονται στην αλλήθωρη παρατήρηση και στη διφορούμενη γραφή (η μισή αλήθεια είναι ένα ολόκληρο ψέμα) / και προσπαθούν να μας πείσουν πως το Amerzone είναι βασκαλίστικο και βαρετό, το Dracula παραείναι εύκολο και τελειώνει γρήγορα, το**

ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos @militos



Faust είναι αλλοπρόσαλλο και το Infernal Machine ξεπερασμένο / ενώ το Kingpin είναι ρεαλιστικό σαν ντοκιμαντέρ, το Soldier Of Fortune έχει αξιοθαύμαστο AI και το τελευταίο Tomb Raider ξεπερνάει κάθε προηγούμενο / μ' αυτά και μ' αυτά προσπαθούν να επηρεάσουν τους αναγνώστες και να τους κατευθύνουν προς συγκεκριμένες επιλογές / τώρα αν περιμένετε να σας πω τι ρόλο παίζει το "PC Master" ...θα το κάνω κι αυτό / ντεν μασάει / κάνει ντρίπλες και δεν κολλάει / τα παίρνει από παντού (τα συγχαρητήρια) / πάντα όμως η ποιότητα ενός περιοδικού χαρακτηρίζεται από την αξία των συνεργατών του / και οι συντάκτες του "PC Master" είναι ελεύθεροι να ακολουθούν (χωρίς αποκλίσεις) τη γραμμή του περιοδικού / την οποία ο αρχισυντάκτης με αδέκαστο τρόπο χαράζει (κι ο ήλιος ακόμα να φανεί) / με βασικό κίνητρο και στόχο την ενημέρωση του κοινού (μέσα από τις διαφημίσεις, βεβαίως) / και πάντα με ευγένεια και δημοκρατικό τρόπο (όποιος δεν γουστάρει ...δρόμο!) / αρκετά όμως με τα λερωμένα και τ' άπλυτα που βγήκαν στη φόρα / το πιο κουφό το άφησα για το τέλος / για να σας αποδείξω πόσο υπεράνω χρημάτων είμαστε και για να δείτε πως δεν ισχύει το γνωστό: "τα κάνουν όλα για τα φράγκα" (που έλεγε κι ο μακαρίτης ο Frank Zappa) / προσφέρω τζάμπα το σύστημα που έγραψα στην αρχή (Atari TT-030 και laser εκτυπωτής SLM605) / θα το πάρει όποιος με πείσει πως το χρειάζεται και μπορεί να το αξιοποιήσει / ή όποιος με δωροδοκήσει με ό,τι του περισσεύει απ' το κομπιούτερ του (καμιά κάρτα ήχου καλύτερη από την PCI-128 που έχω, κάποιο καλό game κ.ά.) / περιμένω τα e-mails σας στη διεύθυνση: eparatoss@hotmail.com / άντε, παλικάρια μου, κάντε γιούρια στο νταβά με τα κουλούρια... PC

HIVE

Το MAME των... φτωχών!

Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε έναν εξαιρετικό arcade εξομοιωτή, που αποτελεί μία καλή εναλλακτική λύση για αυτούς που θέλουν να τρέχουν τα παλαιότερα παιχνίδια του MAME, αλλά δεν έχουν ισχυρό υπολογιστή. Πρώτα, όμως, θα δούμε μία πολύ σημαντική είδηση, που αναμένεται να φέρει τα πάνω κάτω στην αγορά των παιχνιδομηχανών...

Του Γιάννη Καλοσκάμπη

cv97056@central.ntua.gr



Στα "Τελευταία Νέα" του τεύχους της 15ης Μαρτίου, διαβάσατε για μία φήμη που διαδόθηκε με ταχύτητα αστραπής μέσα στο Διαδίκτυο, προκαλώντας αναταραχή αλλά και ποικίλα σχόλια. Ο λόγος, φυσικά, για το ενδεχόμενο δημιουργίας PSX emulator για το Dreamcast. Πολλοί έλεγαν, μάλιστα, ότι η Sega είχε αναθέσει το project σε γνωστή προγραμματιστική ομάδα, φωτογραφίζοντας την Connectix, που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του πολύ επιτυχημένου Virtual Gamestation. Πέρασαν, ωστόσο, δύο μήνες χωρίς καμία είδηση από το μέτωπο κι έτσι η φήμη γρήγορα ξεχάστηκε. Κι εκεί που όλα ήταν ήσυχα, έγινε η μεγάλη έκρηξη: Στις 11 Μαΐου, η γνωστή σε όλους εταιρία Bleem Inc. εξέδωσε δελτίο Τύπου, σύμφωνα με το οποίο ο emulator ήταν σχεδόν έτοιμος και επρόκειτο να κυκλοφορήσει στα καταστήματα μέσα στον Ιούνιο.



Ο δημιουργός του HIVE και η γυναίκα του φωτογραφίζονται στη Firenze, με φόντο τον ποταμό Arno.

ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΑΥΤΟΥ: BLEEMCAST!

Το όνομα του εξομοιωτή θυμίζει, βέβαια, λίγο το Dreamcratch (πάλι με αντιγράφουν), μόνο που η Πρωταπριλιά έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Η είδηση είναι πέρα για πέρα αληθινή και μάλιστα το δημοφιλές site Emulation Camp (www.emucamp.com) δημοσίευσε μία σειρά από φωτογραφίες, που δείχνουν το γνωστό παιχνίδι Ridge Racer Type 4 να τρέχει στο Dreamcast με τη βοήθεια του Bleem. Οπως μάλιστα συνέβαινε και στην έκδοση του emulator για τα PCs, τα γραφικά είναι σαφώς βελτιωμένα, αφού γίνεται χρήση των τεχνικών χαρακτηριστικών του πανίσχυρου μηχανήματος της Sega. Επιπλέον, οι τεχνικές full-screen anti-aliasing και bilinear filtering υπόσχονται επιδόσεις ανώτερες από τις αντίστοιχες του PlayStation 2.

Οδεύουμε πλέον προς την ενοποίηση της αγοράς παιχνιδιών των κονσολών. Ο αριθμός των διαθέσιμων τίτλων έπαιζε ως τώρα πρωταρχικό ρόλο στην επιλογή παιχνιδομηχανής από τον καταναλωτή. Από εδώ και πέρα, όμως, η απόφαση θα είναι συνάρτηση δύο μόνο μεταβλητών: των τεχνικών χαρακτηριστικών και της τιμής του μηχανήματος. Ετσι, περιμένουμε να πέσουν αισθητά, λόγω του μεγάλου ανταγωνισμού, οι τιμές τόσο των κονσολών όσο και των παιχνιδιών. Για τον ίδιο λόγο ελπίζουμε πως θα ανεβεί το ποιοτικό επίπεδο των τίτλων. Αν, φυσικά, ξεπεραστούν τα όποια νομικά προβλήματα (παραμονεύουν κάπου σε μία σκοτεινή γωνιά), θα μπορούμε να μιλάμε για μία υπόθεση ανάλογη με την επανάσταση που έφερε ο κύριος Μπόσμαν στο ποδόσφαιρο.

Τα πράγματα θα γίνουν ακόμα πιο πολύπλοκα με την επικείμενη εισβολή της Microsoft (με το ήδη διάσημο X-Box) στο χώρο. Η σύγκρουση μεταξύ τεσσάρων κολοσσιαίων πολυεθνικών (Nintendo, Sega, Sony, Microsoft) αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον και φαίνεται πως





Οι περίφημες φωτογραφίες που δείχνουν το Ridge Racer Type 4 να τρέχει σε PSX και Bleemcast. Προσέξτε την περιοχή κοντά στα φώτα του αυτοκινήτου.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΟ HIVE

Σύμφωνα με τον Larry Bank, που έφτιαξε τον emulator, η λίστα με τα υποστηριζόμενα ROMs έχει ως εξής (δεν τα έχω δοκιμάσει όλα, πάντως μπορείτε να τα βρείτε στο CD του "PC Master". Με το Arkanoid είχα πρόβλημα, παρ' όλο που αναφέρεται ως playable στον κατάλογο):

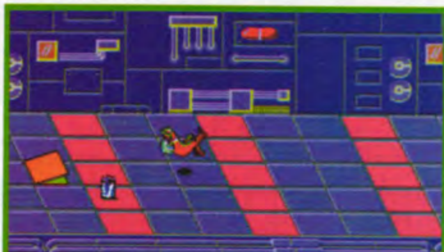
1. Χωρίς πρόβλημα τρέχουν τα παιχνίδια: Asteroids, Asteroids Deluxe, Robotron, Space Invaders, Space Invaders Part II, Invaders Revenge, Galaxy Wars, Lunar Rescue, Super Pac-Man, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaxian, Galaga, Galaga 3, Gaplus, Mappy, DigDug, Dig Dug2, Jr. PacMan, Moon Cresta, Tower of Druaga, RallyX, New RallyX, Astro Invader, Pengo, Pac N Pal, Targ, Xevious, Super Xevious, Phozon, Sky Kid, Pac Land, Time Pilot, Amidar, Pooyan, Scramble, Arkanoid, Frogger, Metro Cross.

2. Δεν δουλεύει ο ήχος στα παιχνίδια: Bandido, Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Mario Brothers.

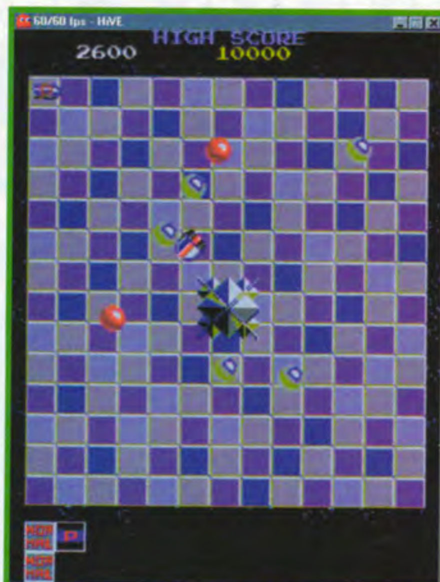
3. Δεν υποστηρίζονται ακόμα τα παιχνίδια: Bubbles, Sinistar.

θα σηματοδοτήσει την έναρξη μιας περιόδου αλλαγών και ανακατατάξεων. Φανταστείτε, σε λίγο καιρό να εμφανιστεί και πρόγραμμα εξομοίωσης του PC για Dreamcast (με τα κατάλληλα αξεσουάρ), έτσι ώστε το "τέρας" της Sega να τρέχει AutoCAD, PhotoShop και Excel! Και να σκεφτεί κανείς πως ο δημιουργός του πρώτου emulator έφτιαξε το πρόγραμμα αφιλοκερδώς, για το κέφι του!

Ας αφήσουμε όμως κατά μέρος τη μελλοντολογία, κι ας ασχοληθούμε με τα στοιχεία που έχουμε ήδη στα χέρια μας: Πίσω από την πολύ καλή ιδέα του Bleemcast εντοπίζεται ένα πανέξυπνο σχέδιο προώθησης του προϊόντος:



Ο κόσμος του Metro Cross δεν έχει καμία σχέση με το Αττικό Μετρό. Απλή συνωνυμία.



Το Motos είναι ένα περίεργο, αλλά και πολύ εθιστικό παιχνίδι που θυμίζει λίγο γαλλικό μπιλιάρδο.

Πέρα από την τιμή του εξομοιωτή, που είναι πολύ χαμηλή (20 δολάρια - περίπου 7.500 δρχ.), ετοιμάζονται ειδικά πακέτα με παιχνίδια PSX, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει ούτε λίγο ούτε πολύ 100 παιχνίδια! Οι λίστες με τα περιεχόμενα αυτών των Gamepacks θα ανακοινωθούν πιθανότατα μέσα στον Ιούνιο.

ΠΙΣΩ ΣΤΑ ΔΙΚΑ ΜΑΣ...

Η ονομασία του εξομοιωτή HIVE βγαίνει από τα αρχικά των λέξεων High Velocity Emulator και αναλαμβάνει να τρέξει τα παιχνίδια που συναντούσε κάποιος στις αίθουσες των ηλεκτρονικών κυρίως στο πρώτο μισό της δεκαετίας



Παίζοντας κρυφτό με τα αντίπαλα άρματα μάχης στο Grobda.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Πανικό έχει προκαλέσει στους κυνηγούς των ROMs η γνωστή και μη εξαιρετέα NetPD, που πρόσφατα συνεργάστηκε με τους Metallica για τον εντοπισμό χιλιάδων χρηστών που κατέβαζαν παράνομα τραγούδια από το Napster. Οι Metallica παρέδωσαν στις αρχές μία λίστα με 335.443 χρήστες! Δεν ξέρω βέβαια κατά πόσο τα στοιχεία που προσκόμισε η NetPD αρκούν για να απαγγελθούν κατηγορίες, καλό θα ήταν πάντως να προσέχετε. Ποιος ξέρει τι παγίδες στήνει το δικτυακό χέρι του νόμου...

Δέκα καινούρια ROMs για Atari 7800 ανέβασε πρόσφατα το Emuviews. Πρόκειται για τα παιχνίδια: Ace of Aces, Baseball, Basket Brawl, Commando, Cracked, Crossbow, Dark Chambers, Ikari Warriors, Midnight, Mutants, Scrapyard Dog.

Καινούρια παιχνίδια και στο Amigamania! Προστέθηκαν τα: Apprentice, Combat Air Patrol, Eat the Whistle, Ferrari Formula One, History Line, Nigel Mansell's World Championship, Ooops Up, Phantaisie, Sierra Soccer, Torvak the Warrior, Ween.

Κυκλοφόρησε το NeoMAME, μία έκδοση του δημοφιλούς MAME που τρέχει μόνο τις ROMs του NEOGEO. Εστιάζοντας στον επεξεργαστή του εν λόγω συστήματος, ο εξομοιωτής κερδίζει σημαντικά σε ταχύτητα. Δράστης ο Katharsis, ένα από τα μέλη του site Geoshock (www.geoshock.com).

Άλλος ένας αξιόλογος εξομοιωτής για N64 δείχνει τα δόντια του! Ο λόγος για τον TRWin, που ανανεώθηκε πρόσφατα και "απειλεί" τους κυρίαρχους UltraHLE και Nemu. Οι προγραμματιστές του δημοσίευσαν μία λίστα συμβατότητας, σύμφωνα με την οποία 100 παιχνίδια φέρουν το χαρακτηρισμό Playable, 25 Almost Playable, ενώ 46 δείχνουν μόνο την εισαγωγή... Εντυπωσιακός απολογισμός, για έναν μέχρι πρότινος άγνωστο εξομοιωτή.

Κυκλοφόρησαν, τέλος, οι καινούριες εκδόσεις των: HUGO (PCE), MESS, BOYCOTT (GB), SQUEEM (NES), X Millenium (X1 SHARP), BrMSX (MSX).

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ

Το καταπληκτικό Emulation Camp (www.emucamp.com) έχει σίγουρα την τιμητική του σε αυτό το τεύχος. Είναι ίσως το πιο ενημερωμένο site που θα βρείτε στο Internet, αφού κατορθώνει πάντα να παρουσιάζει πρώτο



από όλους τις ειδήσεις, πληροφορώντας έγκαιρα και έγκυρα το κοινό του. Στο ενεργητικό του καταγράφονται ήδη πολλές αποκλειστικότητες (συνεντεύξεις, παρουσιάσεις), με πιο πρόσφατο παράδειγμα τη δημοσίευση του δελτίου Τύπου για το Bleemcast και, βέβαια, τις συγκριτικές φωτογραφίες, τις οποίες μπορείτε να βρείτε στο παρόν άρθρο. Εδώ μπορείτε να κατεβάσετε επίσης τις τελευταίες εκδόσεις των δημοφιλέστερων emulators, καθώς και κάποιες ROMs. Ωστόσο, αυτό δεν είναι το δυνατότερο σημείο της τοποθεσίας. Γι' αυτήν τη δουλειά υπάρχουν τα εξαιρετικά sites: www.emux.com, www.emusanet.com, www.emuviews.com και βέβαια το γνωστό πια www.emunation.com, στο οποίο κάναμε ειδική αναφορά στο προηγούμενο τεύχος.

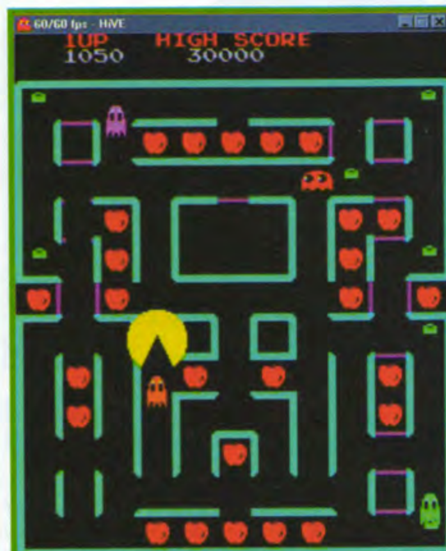
του '80. Οπως διαβάσατε και στην εισαγωγή, συνιστάται σε όσους αναζητούν έναν εύχρηστο και γρήγορο emulator, αλλά έχουν σύστημα κάποιας ηλικίας, με αποτέλεσμα το MAME να σέρνεται ακόμα και στο Pacman! Αν πιστέψουμε τον προγραμματιστή του, το Hive είναι ο γρηγορότερος εξομοιωτής που υπάρχει και κατορθώνει να αποδώσει 60/60 FPS στα περισσότερα παιχνίδια, ακόμα κι αν διαθέτετε έναν 486/66 με 4MB RAM.

Η εγκατάσταση είναι εξαιρετικά απλή: Αφού αποσυμπιέσετε το πρόγραμμα σε κάποιον φάκελο που εσείς θα επιλέξετε, έστω στον "\HIVE", δημιουργήστε έναν φάκελο "\HIVE\ROMS", όπου και θα τοποθετήσετε τα παιχνίδια. Σημειωτέον ότι το πρόγραμμα μπορεί να διαβάσει και συμπιεσμένα αρχεία. Τρέξτε τώρα το εκτελέσιμο πρόγραμμα και επιλέξτε Global Settings. Εδώ θα δώσετε τη διεύθυνση του φακέλου με τα ROMs. Επίσης, στην ίδια οθόνη βλέπουμε πως έχουμε τη δυνατότητα να σώζουμε τη θέση μας κατά βούληση (αφού ζητάει τη διεύθυνση του φακέλου όπου θέλουμε να κάνουμε save, με το F2 αποθηκεύουμε μία θέση, ενώ την επαναφέρουμε με το F1), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να κρατήσουμε τα high scores μας. Από εκεί και πέρα, κάνοντας κλικ πάνω σε ένα παιχνίδι, και εν συνεχεία στα Game Settings, μπορείτε να ρυθμίσετε κάθε φορά την ανάλυση κάτω από την οποία θέλετε να το τρέξετε, αν θα το παίξετε σε πλήρη οθόνη ή σε παράθυρο κ.ο.κ. Κάτι που θα χρειαστεί να αλλάξετε οπωσδήποτε είναι η παράμετρος Video Scale Factor, που ρυθμίζει το μέγεθος του παραθύρου όπου θα παίξετε. Το 1x είναι πολύ μικρό και θα χρειαστεί να το κάνετε 4x. Τα πλήκτρα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε σε κάθε παιχνίδι ρυθμίζονται, προφανώς, αν επιλέξετε "Define Keys". Μπορείτε να τρέξετε ένα παιχνίδι κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιό του ή επιλέγοντάς το και πατώντας εν συνεχεία το "Start Execution". Γενικά, το interface του HIVE είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο και προπάντων εύχρηστο. Το μόνο ψεγάδι που εντόπισα είναι η απουσία γενικών ρυθμίσεων για τα πλήκτρα. Δηλαδή, για κάθε παιχνίδι πρέπει κάθε φορά να πατάμε στο "Define Keys". Είναι ένα σημείο που θα μπορούσε να προσεχθεί περισσότερο σε κάποια επόμενη έκδοση, αφού ούτως ή άλλως τα παιχνίδια είναι εξαιρετικά απλά και τα κουμπιά που χρησιμοποιούνται λίγα (σχεδόν ποτέ περισσότερα από δύο).

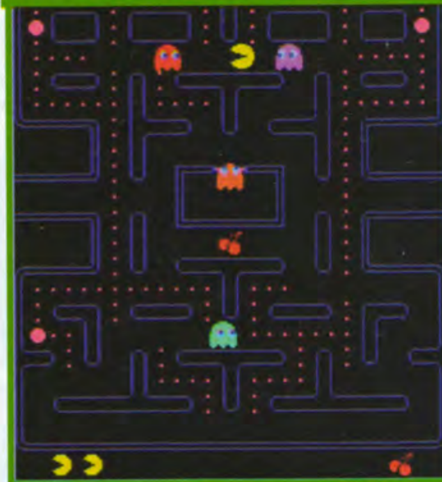
Θετικό στοιχείο αποτελεί η ύπαρξη πλήκτρου που μας επιτρέπει να πάρουμε φωτογραφία ανά πάσα στιγμή (πλήκτρο Print Screen, το αρχείο σώζεται σε μορφή bmp), μόνο που υπάρχουν δύο μειονεκτήματα: Πρώτον, η φωτογραφία είναι πολύ μικρή και, δεύτερον, τα αρχεία τα σώζει πάντα με το ίδιο όνομα, οπότε πρέπει κάθε φορά να μετονομάζετε τις σωσμένες φωτογραφίες, αλλιώς κινδυνεύετε να τις χάσετε.

Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει στο βοηθητικό αρχείο του εξομοιωτή, που καλύπτει όλα τα απαραίτητα θέματα και είναι ιδιαίτερα εύχρηστο, αφού χρησιμοποιεί την φόρμα των Windows. Ακόμα, στο CD του περιοδικού θα βρείτε το αρχείο Hive_rc.zip. Εδώ περιέχονται όλα τα κείμενα που χρησιμοποιεί ο HIVE (resources). Ο προγραμματιστής σάς προτρέπει, αν έχετε όρεξη, να μεταφράσετε τα resources στη γλώσσα που επιθυμείτε και να του τα στείλετε. Για να δούμε, θα συμβάλει κάποιος από εσάς στη δημιουργία μιας εξελληνισμένης έκδοσης του HIVE; Η διεύθυνση του site, πάντως, είναι: http://hive.speedhost.com.

Στο επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε, κατά πάσα πιθανότητα, με τον πιο πολυδιάστατο εξομοιωτή που έχει βγει μέχρι σήμερα. Ο λόγος για το MESS, που, όπως διαβάσατε και σε προηγούμενο τεύχος, βασίζεται στον κώδικα του MAME και εξομοιώνει πολλά συστήματα, από Gameboy και NES μέχρι Amiga και IBM PC!



Δύο παραλλαγές του Pacman. Κάτω, η έκδοση της Midway και επάνω, το Super Pacman. Προσέξτε το μέγεθος του χαρακτήρα.



ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC 2000

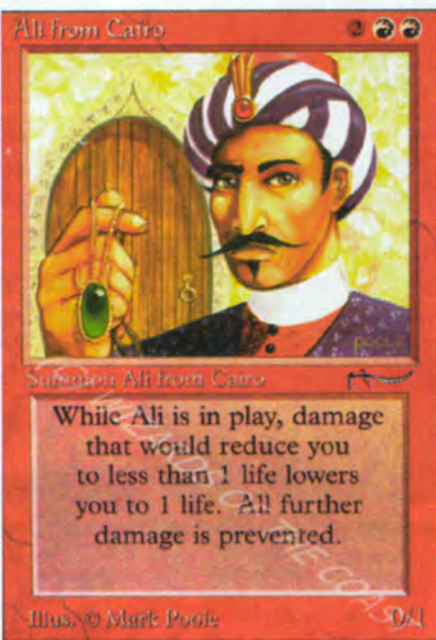
Τουρνουά για παίκτες που σκέφτονται!

Στις 21 Μαΐου έλαβε χώρα η τελική φάση του Πανελλήνιου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering. Οι παίκτες που είχαν προκριθεί από τα περιφερειακά πρωταθλήματα της Αθήνας, της Θεσσαλονίκης, του Ηρακλείου, των Χανίων και της Λάρισας συναντήθηκαν για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία επιλογής αυτών που θα εκπροσωπήσουν την Ελλάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα των Βρυξελλών και στο Πανευρωπαϊκό του Παρισιού και, φυσικά, για να εκλέξουν τον νέο Ελληνα πρωταθλητή.

Του Μίλτου Κύρκου

Την πρώτη ημέρα το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα περιλάμβανε τη δοκιμασία του Booster draft. Σε αυτό οι παίκτες κάθονται σε τραπέζια ανά οκτώ και ο καθένας έχει στην κατοχή του τρία κλειστά boosters Magic. Με το σύνθημα των διαιτητών ο παίκτης ανοίγει ένα φακελάκι, επιλέγει μία κάρτα, την τοποθετεί μπροστά του και μετά περνάει το φακελάκι στον διπλανό του, παραλαμβάνοντας με τη σειρά του και αυτός το επόμενο booster. Ετσι, με διαδοχικές επιλογές αποκτά μία συλλογή από 45 κάρτες που θα αποτελέσουν το deck του. Τα θετικά στοιχεία αυτής της μεθόδου παιχνιδιού είναι ότι αφ' ενός δεν έχει πλεονέκτημα όποιος έχει μεγάλη συλλογή από κάρτες (μια και όλοι θα παίξουν με τρία καινούρια boosters), αφ' ετέρου επιβραβεύεται η γρήγορη σκέψη και γνώση των καρτών, μια και τα χρονικά περιθώρια για την επιλογή μιας κάρτας είναι ασφυκτικά. Οι παίκτες επιλέγουν τις κάρτες που σχετίζονται με όσες έχουν τραβήξει, αλλά καμιά φορά επιλέγουν και κάρτες άχρηστες για αυτούς, αλλά πολύ χρήσιμες για κάποιον αντίπαλο!







Μετά τη διαδικασία του draft οι παίκτες έπαιξαν τρεις γύρους ενάντια στους συμπαίκτες τους στο ίδιο τραπέζι. Επακολούθησε νέο draft, αλλά αυτή τη φορά τα τραπέζια συγκροτήθηκαν με βάση την κατάταξη στη μέχρι τότε βαθμολογία, ώστε οι ισχυροί να παίξουν μεταξύ τους.

Τη δεύτερη ημέρα έγινε ένα παραδοσιακό τουρνουά δεύτερου τύπου, με κάρτες δηλαδή από την τριλογία του Urza, με Mercadian Masques και Nemesis. Διεξήχθησαν έξι γύροι με το ελβετικό σύστημα, που επιβάλλει στους παίκτες να παίζουν συνέχεια με ομοβάθμούς τους, έτσι ώστε όλοι να αντιμετωπίσουν ισάξιους αντιπάλους.

Οι οκτώ καλύτεροι (Φιλιππίδης, Βελόνης, Καπάλας, Ζωγράφος, Παπαδόπουλος, Πιταούλης, Μπακόπουλος, Μπεληγιάννης) ξεχώρισαν και κέρδισαν το δικαίωμα συμμετοχής στο Πανευρωπαϊκό του Παρισιού. Στη συνέχεια έγιναν αγώνες με σύστημα κυπέλλου, για να αναδείξουν αυτούς που θα παραστούν στο Παγκόσμιο των Βρυξελλών, και το Πρωτάθλημα ολοκληρώθηκε με την ανάδειξη του Ελληνα πρωταθλητή για το 2000.

Η διοργάνωση πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα της Κάισσα, που εισάγει το Magic: The Gathering στην Ελλάδα. Η Κάισσα πρόσφερε και τέσσερα δωρεάν εισιτήρια για τους πρώτους, ώστε να διευκολύνει τη μετακίνησή τους στο Παγκόσμιο ή το Ευρωπαϊκό Πρωτάθλημα. Ελπίζουμε πως θα μας βγάλουν ασπροπρόσωπους!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ PROPHECY!

Στις 28 Μαΐου έγινε στο ξενοδοχείο "President" η παρουσίαση του νέου συμπληρώματος του Magic: The Gathering με τον τίτλο Prophecy. Κάθε φορά που κυκλοφορεί μία επέκταση της συλλογής των καρτών του Magic διοργανώνονται σε όλη την Ελλάδα αγώνες γνωριμίας και επίδειξης, προκειμένου να δουν οι παίκτες τις νέες κάρτες της σειράς. Αυτοί οι αγώνες διεξάγονται συνήθως 10 ημέρες πριν από την κυκλοφορία της σειράς στα καταστήματα, και έτσι ικανοποιείται η περιέργεια των παικτών, οι οποίοι μαθαίνουν για τις κάρτες προτού αυτές γίνουν κτήμα των πολλών.

Αυτήν τη φορά η ημερομηνία των τουρνουά δεν ήταν η καλύτερη δυνατή, μια και έπεφτε μέσα σε όλων των ειδών τις εξετάσεις. Δυστυχώς, η ημερομηνία αυτή καθορίζεται για όλο τον κόσμο, μια και ένα pre release tournament γίνεται την ίδια ημέρα σε όλες τις χώρες που παίζουν Magic: The Gathering! Παρ' όλα αυτά, η εκδήλωση στο "President" πέτυχε το σκοπό της και πολλοί φίλοι του Magic μπόρεσαν να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού με εκπλήξεις και απρόοπτα. Το τουρνουά διεξήχθη με τον κλασικό ελβετικό τρόπο (οι ισόβαθμοι αγωνίζονται μεταξύ τους) και οι παίκτες έφτιαξαν τα decks τους χρησιμοποιώντας κάρτες από Mercadian Masques και τα νέα boosters Prophecy.

Ενα καλό στοιχείο των pre release tournaments είναι ότι οι παίκτες ξεκινούν από την ίδια αφετηρία, μια και δεν παίζουν οι κάρτες που έχουν ήδη συγκεντρώσει στη συλλογή τους, αλλά μόνο αυτές που θα προμηθευτούν στο τουρνουά. Ετσι, και οι νεότεροι παίκτες έχουν ίσες ευκαιρίες, όσον αφορά τουλάχιστον την κατασκευή του deck.

Μία όμορφη πινελιά είναι και η διανομή μιας μοναδικής, αναμνηστικής κάρτας σε όλους όσοι πήραν μέρος στο pre release tournament. Αυτή η κάρτα, τύπου holographic, δεν διατίθεται από κανένα κατάστημα και αποτελεί μία συλλεκτική ανάμνηση για τους παίκτες του Prophecy.

ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΛΙΓΟΥΣ

Με την κυκλοφορία του Prophecy η εταιρία που το κατασκευάζει, η Wizards of the Coast, προσφέρει μία μοναδική σειρά συλλεκτικών καρτών σε όσους αγοράσουν ένα ολόκληρο κουτί από boosters. Το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να συμπληρώσουν ένα κουπόνι με τα στοιχεία τους και να το αποστείλουν στην Κάισσα μαζί με τον barcode του κουτιού. Θα παραλάβουν μία σειρά από πέντε κάρτες γης με θέματα από τις Ολλανδία, Αγγλία, Ισπανία, Ιταλία και Γαλλία. Αυτές οι κάρτες δεν κυκλοφορούν κανονικά στην αγορά, αλλά αποτελούν μία προσφορά των Wizards στους καλούς πελάτες τους.

Ελπίζουμε σε κάποιο επόμενο expansion του Magic: The Gathering να δούμε και κάποιο ελληνικό νησί, κάτασπρο μέσα στο γαλάζιο του Αιγαίου! Είναι σίγουρο πως μια τέτοια κάρτα θα αγαπηθεί σε όλο τον κόσμο!

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Επιτέλους! Ενα νέο κατάστημα, ο "Δρυΐδης", άνοιξε τις πόρτες του στο Νέο Ηράκλειο. Πρόκειται για ένα κατάστημα αυστηρώς ακατάλληλο για αυτούς που δεν έμαθαν ή έχουν ξεχάσει τι θα πει παιχνίδι. Role playing games, επιτραπέζια στρατηγικής, παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, σκάκι, παζλ είναι μερικά μόνο από τα παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε στο "Δρυΐδης". Στο χώρο του διοργανώνονται τουρνουά σκακιού, Advanced Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering και Pokemon.

Ο "Δρυΐδης" σας περιμένει στην οδό Μαρίνου Αντύπα 7 για να σας μυήσει στο μαγικό κόσμο των παιχνιδιών συναναστροφής.

Το τηλέφωνό του είναι 2792240 και η ηλεκτρονική διεύθυνσή του druidis@hotmail.com

Τα εγκαίνια του "Δρυΐδης" θα γίνουν στις 30 Ιουνίου 2000. Να είστε εκεί!

WARMASTER

Από την Games Workshop κυκλοφόρησε το Warmaster, ένα νέο παιχνίδι που αναπαριστά μάχες με φιγούρες ηρωικής φαντασίας. Αυτή τη φορά η κλίμακα είναι τα 10mm και με τον τρόπο αυτό μπορεί κάποιος να φιλοξενήσει επικές μάχες στο τραπέζι του.

Το μέγεθος των 10mm προσφέρει τη δυνατότητα να παρατάξει κάποιος αρκετά συντάγματα στρατευμάτων στο πεδίο της μάχης, χωρίς να ταλαιπωρηθεί πολύ βάφοντας τις φιγούρες (μια και σε αυτή την κλίμακα το βάψιμο είναι ασύγκριτα πιο εύκολο), αλλά και με σχετικά μικρό κόστος, μια και κάθε σύνταγμα κοστίζει γύρω στις 3.500 δρχ. και περιλαμβάνει 24 στρατιώτες πεζούς ή 18 τοξότες ή 12 ιππείς.



Ο κόσμος του Warmaster περιλαμβάνει όλες τις γνωστές φυλές της Games Workshop, όπως Empire (με πανίσχυρα κανόνια και γρίφωνες), Undead, High Elves (φοβεροί τοξότες και μάγοι), Νάνοι, Χαοτικοί, Ορκς (ατέλειωτες ορδές) κ.λπ.

Το παιχνίδι παίζεται με ένα σύστημα πόντων όπου οι αντίπαλοι συμφωνούν εξαρχής, άρα μπορεί να παιχτεί πολύ καλά και με 3-4 συντάγματα πεζικού, 2 τοξότες, 2 ιππικά και τους ήρωες. Φυσικά, κανείς δεν απαγορεύει σε περισσότερους παίκτες να συμμετάσχουν στην ίδια μάχη, με πραγματικά θηριώδεις στρατούς να κατεβαίνουν στο πεδίο. Ετσι, όμως, δεν φανταζόμαστε και μία μάχη ηρωικής φαντασίας; Με χιλιάδες στρατεύματα να ρίχνονται στη μάχη, με χαρακτήρες να τα οδηγούν και με μυθικά τέρατα να σπέρνουν τον όλεθρο στις γραμμές του εχθρού; Ε, με το Warmaster όλα αυτά μπορούν να γίνουν πραγματικότητα!

Το παιχνίδι εισάγεται και αυτό (όπως και όλα τα προϊόντα της Games Workshop για την Ελλάδα) από την Κάισσα.

ΜΙΑ ΟΜΟΡΦΗ ΗΜΕΡΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΙΚΑΤΣΟΥ!

Στις 7 Μαΐου έγινε στο ξενοδοχείο "President" μία εντυπωσιακή γιορτή αφιερωμένη στη νέα μανία, το παιχνίδι Pokemon. Σε αυτή τη γιορτή εκατοντάδες παιδιά έμαθαν και έπαιξαν το παιχνίδι Pokemon με συλλεκτικές κάρτες και συμμετείχαν στα 12 τουρνουά που διοργανώθηκαν. Οι νεαροί παίκτες



του Pokemon απέδειξαν ότι και στην Ελλάδα το παιχνίδι αρχίζει να αποκτά στέρεες ρίζες. Η διοργάνωση έγινε από την Κάισσα σε συνεργασία με τα καταστήματα Μουστάκα και οι παίκτες κέρδισαν πλούσια δώρα.

YOUNG JEDI
Οι βασικοί κανόνες

Αν μάθετε τους φίλους σας πώς να παίζουν YOUNG JEDI, μπορείτε να παίζετε με περισσότερους και να κάνετε πιο εύκολα τις ανταλλαγές των καρτών. Μπορείτε επίσης να οργανώνετε τουρνουά και να κερδίζετε σπάνιες κάρτες, τις οποίες δεν θα βρίσκατε ποτέ στα φακελάκια του YOUNG JEDI.

Είτε έχετε παίξει το εισαγωγικό παιχνίδι του YOUNG JEDI είτε όχι, αυτό το άρθρο θα βοηθήσει εσάς και τους φίλους σας να βελτιώσετε το παίξιμό σας.

Θα σας βοηθήσουμε να γίνετε από νεαροί μαθητευόμενοι Padawan, ολοκληρωμένοι δάσκαλοι Τζεντάι! Κάθε μήνα σε αυτή τη στήλη θα αναφερόμαστε στα βασικά των παιχνιδιών με κάρτες, στο πώς να φτιάχνετε τράπουλες, σε ισχυρούς συνδυασμούς, σε δυνατούς χαρακτήρες και πολλά πολλά άλλα.



ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ

Η ιδέα πίσω από το YOUNG JEDI και όλα τα παιχνίδια όπως αυτό είναι ότι υπάρχει ένα ολόκληρο "σύμπαν" από κάρτες για να μαζέψει κάποιος.

Οταν παίζετε, επιλέγετε από όλες τις κάρτες που έχετε, κατασκευάζοντας την τράπουλά σας με τους κατάλληλους συνδυασμούς και τη στρατηγική που νομίζετε ότι θα δουλέψει καλύτερα! Μπορείτε κάθε φορά να παίζετε με διαφορετική τράπουλα. Ετσι, δεν είναι ανάγκη κανένα παιχνίδι να είναι ίδιο με το άλλο!

Το YOUNG JEDI είναι σαν να παίζεις σκάκι, πρόκειται για μία στρατηγική αναμέτρηση ενός προς έναν. Ωστόσο είναι διαφορετικό γιατί κάθε φορά που παίζετε μπορείτε να επιλέγετε πόσες βασίλισσες, πόσους πύργους, πόσους αξιωματικούς και πόσα πιόνια θα πολεμούν για εσάς!

Οι κανόνες εξηγούνται πλήρως στο βασικό εισαγωγικό παιχνίδι με τις 20 κάρτες.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ

Αν κάποιος σας έδειξε πώς να παίζετε με την εισαγωγική τράπουλα των 20 καρτών (ή ακόμα και με τις 30 κάρτες κατευθείαν από το αρχικό σετ), θα πρέπει να αποκτήσετε μία πρώτη ιδέα για τους κανόνες. Ας κάνουμε όμως μία επανάληψη, θυμίζοντας τους κυριότερους μηχανισμούς.

Τα είδη των καρτών

Χαρακτήρες (κόστος παράταξης, δύναμη, μπόνους περιοχής, ζημιά)

Οπλα (κόστος παράταξης, τράβηγμα κάρτας τύχης)

Κάρτες μάχης (προσθήκη δύναμης)

Κάρτες τοποθεσίας

Αλληλουχία γύρου

(1) Παράταξη

(2) Μάχη

(3) Εξισορρόπηση

Βασικοί κανόνες παράταξης

- Μάξιμουμ 6 βαθμών σε κάθε φάση παράταξης.
- Ο "Κανόνας των κρυμμένων καρτών", όπου πρέπει να παρατάξεις ανάποδα τις κάρτες του πρώτου γύρου και να τις εμφανίσεις στην αρχή του δεύτερου.

Βασικοί κανόνες μάχης

- Δήλωση καρτών μάχης
- Σχεδίαση του σχεδίου μάχης
- Αθροισμα της Δύναμης
- Ζημιά
- Διείσδυση του επιτιθέμενου

ΠΩΣ ΝΑ ΝΙΚΑΤΕ!

Δεν έχει σημασία το να έχετε καλές κάρτες, εάν δεν έχετε μάθει καλά τους κανόνες. Θα σας νικάνε παίκτες που έχουν κατανοήσει καλύτερα τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

Εχοντας λοιπόν κατανοήσει το βασικό μηχανισμό του παιχνιδιού, θα επεκταθούμε τον επόμενο μήνα σε επιπλέον κανόνες για το ολοκληρωμένο παιχνίδι και σε πονηρές στρατηγικές που θα σας χαρίσουν τη νίκη. Οι ανυπόμονοι μπορούν να περάσουν από ένα Fantasy Shop ή να κοιτάξουν το site www.fantasyshop.gr

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΙΟΥΝΙΟΥ 2000

Σάββατο 3/6/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00

Κυριακή 4/6/2000: POKEMON Tournament - ώρα: 12:00

Σάββατο 10/6/2000: PC Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 11/6/2000: LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00

Σάββατο 17/6/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00

Κυριακή 18/6/2000: Magic: The Gathering Tournament (TYPE I-Masters) - ώρα: 10:00 Restricted κάρτες είναι banned.

Σάββατο 24/6/2000: YOUNG JEDI Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 25/6/2000: Fantasy Role Playing Day - ώρα: 16:00

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Επίσης γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.







κάισσα



DIABLO 2: THE AWAKENING

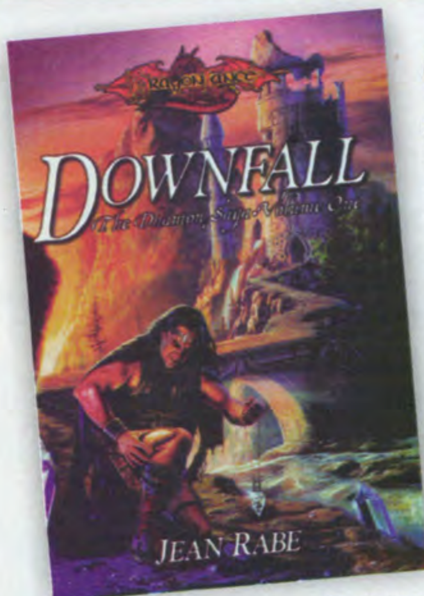
Πάρτε τον κόσμο του ομώνυμου computer game DIABLO 2 και μεταφράστε τον σε μία επική περιπέτεια του AD&D! Φτιάξτε ήρωες του AD&D παρμένους από το Diablo, χρησιμοποιήστε ήρωες από οποιοδήποτε campaign AD&D και στείλτε τους να αναμετρηθούν με τρομακτικά πλάσματα που μέχρι τώρα γνωρίζατε μόνο μέσα από την οθόνη του υπολογιστή σας.



Η περιπέτεια ξεκινά από το Tristan, όπως ακριβώς και στο ομώνυμο computer game, εκεί όπου ο Diablo, ο γνωστός άρχων του Τρόμου, κυβερνά με τις δαιμονικές στρατιές του. Εκεί λοιπόν οι χαρακτήρες των ηρώων σας θα κληθούν να εξερευνήσουν το Μυστηριώδες Μοναστήρι, γεμάτο κινδύνους και προκλήσεις, στο κλασικό πια για εσάς σκηνικό ενός παιχνιδιού AD&D.

Περιπέτεια του AD&D για χαρακτήρες όλων των επιπέδων/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 8.280 δρχ.

DOWNFALL



Ο Dhamon Geimwull βρίσκεται τώρα πια καταδικασμένος να ζει μέσα στο έγκλημα και την αθλιότητα. Να που φτάνει όμως η στιγμή, τώρα που οι μεγάλοι άρχοντες των δράκων του Fifth Age σχεδιάζουν να ενισχύσουν την εξουσία τους κατατροπώνοντας τους εχθρούς τους, να μπορέσει και αυτός με κάποιον τρόπο να αντλήσει θέληση και να αποκαλύψει τις αρετές του. Ισως όμως και να είναι πια πολύ αργά...

Νουβέλα του Dragonlance με σκληρό εξώφυλλο/Σειρά Dhamon Saga - Πρώτος Τόμος/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 7.920 δρχ.

THE MAGEHOUND

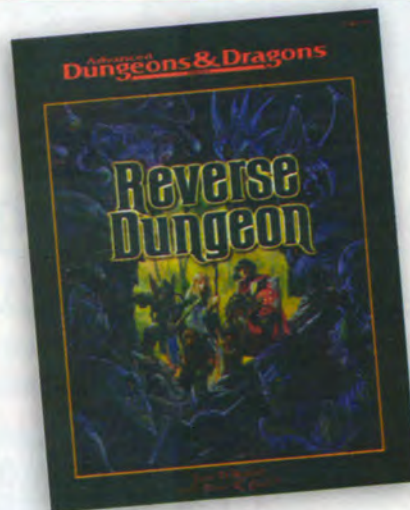


Ο Matteo, σύμβουλος χωρίς γνώσεις μαγείας στο βασίλειο της Halruae, έχει αφιερώσει τη ζωή του στην αναζήτηση της αλήθειας. Ερχεται όμως η στιγμή να ανακαλύψει πως ακόμα και αυτός μπορεί να κρύβει μέσα του μία μικρή σπίθα μαγείας. Τώρα θα πρέπει εντελώς μόνος του να γλιτώσει από τον μυστηριώδη Cabal.

Στα ζοφερά έλη του Akhlaur, ο Matteo θα αναζητήσει τη δική του αλήθεια. Θα αναγκαστεί να πολεμήσει πλάσματα βγαλμένα από τους χειρότερους εφιάλτες του και κάτι ακόμα πιο τρομερό από αυτούς: τον αμείλικτο Magehound.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.600 δρχ.

REVERSE DUNGEON



Καλώς ήλθατε στο Reverse Dungeon, την περιπέτεια όπου τα πάντα συμβαίνουν ανάποδα! Αντί να παίξετε ως συνήθως γενναίους ήρωες που πολεμούν το κακό, θα πάρετε ρόλους τεράτων που έχουν αποστολή να εμποδίσουν με κάθε τρόπο την εισβολή των "καλών".

Εχετε μία μοναδική ευκαιρία να αλλάξετε στρατόπεδο και να είστε εσείς οι "κακοί".

Το Reverse Dungeon περιέχει τρία mini campaigns που συνδέονται μεταξύ τους, στα οποία οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να παίξουν:

- Goblins, των οποίων το κρησφύγετο πολιορκείται από ομάδα ηρώων, άπληστων για πλούτη και δόξα.
- Μεταλλαγμένους φρουρούς, των οποίων οι κρυψώνες δέχονται ταυτόχρονα επιθέσεις από διάφορα σημεία.
- Αρχαίους απέθαντους, που υπερασπίζονται τη γαλήνη του τύμβου τους απέναντι σε κληρικούς, οι οποίοι κήρυξαν σταυροφορία για να τους καταστρέψουν.

Accessory της T.S.R. για το AD&D/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 6.480 δρχ.

THE DUNGEON OF DEATH

Κρυφές φήμες, που φτάνουν μέχρι και το πιο απομακρυσμένο σημείο του βορρά, δίνουν καινούριο ενδιαφέρον στα στοιχειωμένα από τις σκιές χαλάσματα. Αν και κάποτε υπήρξε τόπος πανάρχαιου βασιλείου των νάνων, αιώνες ολόκληροι ανείπωτου κακού μετέτρεψαν αυτό το πρώην ορυχείο διαμαντιών σε έναν δαιμονικό και γεμάτο παγίδες Λαβύρινθο Θανάτου.



Το όνομά του ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα - οι ανυποψίαστοι επισκέπτες πέφτουν θύματα είτε των αναρίθμητων τεράτων που καραδοκούν παντού είτε της θρυλικής κατάρας της Σκιάς που προστατεύει τον τόπο από τους αδιάκριτους. Το Dungeon of Death είναι μία συναρπαστική πρόκληση για το θάρρος και τις ικανότητές σας, από την οποία μόνο οι γενναιότεροι και πιο έμπειροι ήρωες από εσάς θα επιβιώσουν. Η περιπέτεια διαδραματίζεται μέσα σε ένα από τα πιο τρομακτικά dungeons των Forgotten Realms. Μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί σε οποιοδήποτε campaign του AD&D χωρίς σημαντικές τροποποιήσεις.

Περιπέτεια των Forgotten Realms για 3-6 χαρακτήρες, επιπέδων 7-9/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 3.600 δρχ.

VAN RICHTEN'S - MONSTER HUNTERS COMPENDIUM VOLUME 3

Σε αυτόν τον τόμο, τρίτο της σειράς των οδηγών του Van Richten για τους κυνηγούς τεράτων, θα βρείτε περιγραφές για δαιμονικά και διαβολικά πλάσματα, μόνιμη απειλή των παικτών του AD&D, καθώς και λεπτομερείς αναφορές για Vistani και Witches.



Το βιβλίο συγκεντρώνει το περιεχόμενο των παλαιότερων Van Richten's Guide to Vistani και Van Richten's Guide to Fiends και περιλαμβάνει επιπλέον το ανέκδοτο Van Richten's Guide to Witches.

Accessory του AD&D/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 9.000 δρχ.

NIGHTFALL AT ALGEMRON

Σκοτεινή νύχτα απειλεί να σκεπάσει την ανθρωπότητα. Μία καινούρια αυτοκρατορία εξωγήινων γεννιέται στα πιο απομακρυσμένα σημεία του γνωστού διαστήματος, ενώ η Galactic Concord αγωνίζεται να διατηρήσει την παραπαίουσα συμμαχία της ανθρωπότητας.

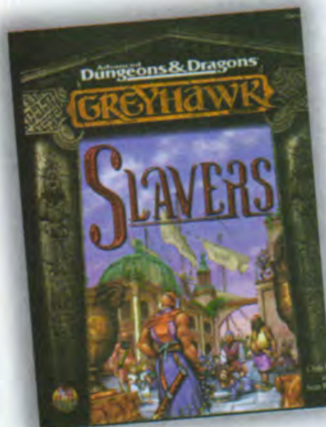


Η προσπάθεια του Gabriel Connor να προστατέψει το Verge και να αποκαταστήσει το όνομά του θα τον οδηγήσει στο Algemron, σύστημα που μαστίζεται από πολέμους και διαφθορά, για να καταλήξει στα ερείπια ενός αρχαίου πολιτισμού. Για να σώσει τους φίλους του, θα πρέπει να διακινδυνεύσει όλα όσα αγαπά. Για να σώσει τον εαυτό του, θα πρέπει να γίνει κάτι περισσότερο από άνθρωπος.

Νουβέλα του Star Drive για το Alternity/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.600 δρχ.

SLAVERS

Πέρασαν δέκα χρόνια από την τελευταία φορά που τα μισητά κίτρινα πανιά των πλοίων του Slavelords φάνηκαν στα λιμάνια των πόλεων της Wild Coast - δέκα χρόνια από τότε που φίλοι, ολόκληρες οικογένειες και αγαπημένα πρόσωπα απήχθησαν και με βίαιο τρόπο μεταφέρθηκαν στη χώρα του Pomarj. Να όμως που τώρα, για ακόμη μία φορά, ένα καινούριο κακό γεννιέται στα σκοτεινά αυτά χώματα. Ο Turrosh Mak, ένας half orc Warlord, καταφέρνει να ενώσει τις φυλές των ανθρωποειδών σε ένα έθνος!



Διά πυρός και σιδήρου οδηγεί τις κατακτητικές ορδές του προς τα βόρεια, μέχρις ότου καταλάβει περισσότερη από τη μισή Wild Coast. Τώρα, για ακόμη μία φορά, τα καράβια με τα κίτρινα πανιά κάνουν την εμφάνισή τους στα νερά της Woolly Bay. Φτάνουν ακόμη και στις ακτές της Nyr Dyv, της "λίμνης του άγνωστου βάθους", και επιτίθενται αιφνιδιαστικά, αρπάζοντας όλο τον ικανό για εργασία πληθυσμό. Και έτσι όπως ξαφνικά παρουσιάζονται έτσι χάνονται χωρίς κανένα ίχνος.

Ο τρόμος των slavelords είναι πάλι εδώ!

Το βιβλίο προσθέτει καινούρια στοιχεία για τους slavelords, καθώς και λεπτομερείς περιγραφές για τις πόλεις και τις χώρες των Flanaess.

Accessory του AD&D για το Greyhawk/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 6.840 δρχ.

MAGE CHRONICLES VOL.3



Δύο θαυμάσιες περιπέτειες από τη σειρά του Mage: The Ascension επιτέλους σε επανέκδοση, αυτή τη φορά και οι δύο μαζί σε έναν συλλεκτικό τόμο με πολύ ανταγωνιστική τιμή. Η πρώτη περιπέτεια, η Loom of Fate, ανοίγει στους χαρακτήρες τις πόρτες της ελευθερίας της επιλογής ως κεντρική ιδέα και τους φέρνει αντιμέτωπους με τη Technocracy αλλά και με το ίδιο τον εαυτό τους. Η δεύτερη, το Chaos Factor, είναι σαφώς πιο επική και μεταφέρει τους χαρακτήρες σχεδόν σε όλο τον κόσμο (από το δαιμονοκρατούμενο Μέξικο Σίτι ως την Ιορδανία!) σε αναζήτηση ενός από τους πιο μισητούς "κακούς" του κόσμου του σκότους, του Samuel Haight.

Εταιρία: WHITE WOLF, Τιμή: 6.500 δρχ.
Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

BLOOD MAGIC: SECRETS OF THAUMATURGY

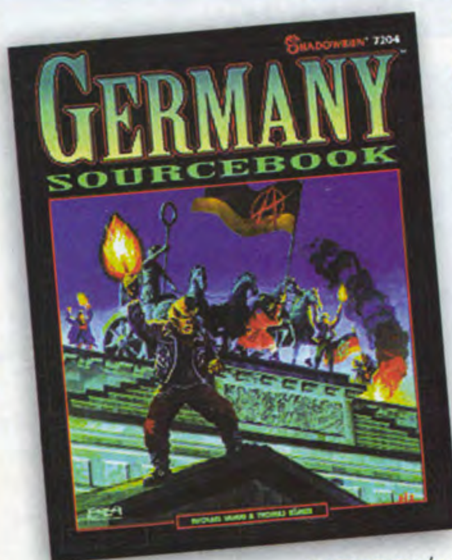


Αν είστε Tremere ή έχετε κάποιο Path από Thaumaturgy, αυτό το βιβλίο είναι ένα "must" για τη συλλογή σας. Βρίθει καινούριων rituals και paths, που θα σας αφήσουν άναυδους με την πρωτοτυπία αλλά και τη δυναμικότητά τους. Επίσης, εδώ εξετάζονται άλλα τελετουργικά συστήματα, όπως η Necromancy και η Koldunic Sorcery.

Η ιστορία της μαγείας του αίματος εξετάζεται από την απαρχή της εμφάνισής της και η δυναμική της παρουσιάζεται σε συνδυασμό με την ανέλιξη των Tremere και όλων των μάγων του αίματος ανά τους αιώνες.

Εταιρία: WHITE WOLF, Τιμή: 7.200 δρχ.
Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

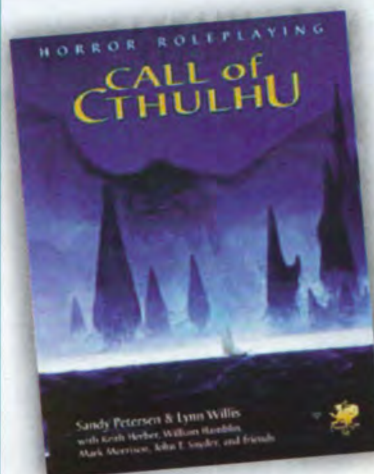
GERMANY SOURCEBOOK



Σφυρηλατημένη μέσα από το χάος των EuroWars και την εμφάνιση της μαγείας στον κόσμο, η γερμανική συμμαχία στον κόσμο του Shadowrun το 2060 είναι μία χώρα πολιτικών προστριβών, επανάστασης, αναταραχών και δυνατής μαγείας. Από τους πανύψηλους ουρανοξύστες της Φρανκφούρτης ως την αναρχία του Βερολίνου, από τα Green War camps του Rhine Ruhr megaplex ως το Βασίλειο των Τρολ στο Μέλανα Δρυμό, η Γερμανία του μέλλοντος είναι η γη των ευκαιριών αλλά και του κινδύνου για τον Shadowrunner.

Εταιρία: FASA, Τιμή: 7.200 δρχ.
Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

CALL OF CTHULHU 5.6 EDITION HARDBACK



Το κλασικό παιχνίδι ρόλων τρόμου είναι κοντά μας πλέον και σε έκδοση με σκληρό εξώφυλλο. Οσοι πιστοί μπορείτε να έχετε την τελευταία έκδοση του Call of Cthulhu με τις τελευταίες αλλαγές σε μία πολυτελή συσκευασία που θα στολίσει τη βιβλιοθήκη σας και θα μεγαλώσει την ευχαρίστησή σας στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων τρόμου.

Για τους καινούριους, το Call of Cthulhu είναι ένα παιχνίδι ρόλων που βασίζεται στη μυθολογία που δημιούργησε ο συγγραφέας Lovecraft και σε τέρατα που ζουν σε παράξενους κόσμους, τόσο διαφορετικούς και αλλόκοτους ώστε και μόνο η όψη τους προκαλεί απόγνωση και τρέλα σε όσους τα βλέπουν. Από τις καλύτερες στιγμές τρόμου που θα νιώσετε ποτέ σε παιχνίδι ρόλων.

Εταιρία: CHAOSIUM, Τιμή: 15.200 δρχ.
Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

OUTLOOK 2000
ΜΕΡΟΣ 2ο

Στο πρώτο μέρος της σειράς εξετάσαμε τις δυνατότητες του Outlook ως mail εφαρμογής. Στο τρέχον άρθρο θα αναλύσουμε τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να οργανώσουμε τις συναντήσεις μας και θα δώσουμε λύση σε μερικά προβλήματα που μπορεί να συναντήσετε.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Οι συναντήσεις είναι δραστηριότητες τις οποίες προγραμματίζετε στο Ημερολόγιό σας και οι οποίες δεν αφορούν στην πρόσκληση άλλων προσώπων ή στη δέσμευση πόρων. Μία περιοδική συνάντηση επαναλαμβάνεται σε τακτική βάση.

Η σύσκεψη είναι μία συνάντηση στην οποία καλείτε πρόσωπα ή για την οποία δεσμεύετε πόρους. Μία περιοδική σύσκεψη επαναλαμβάνεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Οι συσκέψεις μπορούν να πραγματοποιούνται άμεσα ή ηλεκτρονικά. Μπορείτε να στέλνετε προσκλήσεις σε σύσκεψη μόνο αν χρησιμοποιείτε το Outlook για την αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ενα συμβάν είναι μία δραστηριότητα, η οποία διαρκεί 24 ώρες ή περισσότερο. Ενα ετήσιο συμβάν, όπως γενέθλια ή επέτειος, λαμβάνει χώρα μία φορά κάθε χρόνο σε συγκεκριμένη ημερομηνία. Τα συμβάντα και τα ετήσια συμβάντα δεν καταλαμβάνουν κάποιο χρονικό διάστημα στο Ημερολόγιό σας. Αντίθετα εμφανίζονται σε λωρίδες.

Αντιγραφή συνάντησης

1. Κάνετε κλικ στο εικονίδιο "Ημερολόγιο".

2. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL και κατόπιν σύρετε το στοιχείο σε μία νέα ώρα στο "Ημερολόγιο" ή σε μία ημερομηνία στην "Επισκόπηση ημερομηνιών".

Για να αντιγράψετε μία συνάντηση σε άλλη ημερομηνία και ώρα, πρώτα αντιγράψτε τη συνάντηση στην ημερομηνία που θέλετε στην επιλογή "Επισκόπηση ημερομηνιών", κάνετε κλικ στην ημερομηνία αυτή στην "Επισκόπηση ημερομηνιών" και στη συνέχεια, στο "Ημερολόγιο", σύρετε τη συνάντηση στην ώρα που θέλετε.

Καθορισμός υπενθύμισης συνάντησης

1. Ανοίξτε τη συνάντηση ή όλες τις εμφανίσεις της συνάντησης, αν η συνάντηση είναι περιοδική.

2. Επιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου "Υπενθύμιση" και μετά πληκτρολογήστε το χρονικό διάστημα που θα μεσολαβεί μέχρι τη συνάντηση από τη στιγμή της υπενθύμισης.

3. Για να προσαρμόσετε τον ήχο υπενθύμισης μόνο γι' αυτήν την υπενθύμιση, κάνετε κλικ σε αυτήν και μετά επιλέξτε τον ήχο που θέλετε να χρησιμοποιηθεί.

Ρύθμιση ή κατάργηση επιλογών υπενθύμισης για νέες συναντήσεις

1. Στο μενού "Εργαλεία" κάνετε κλικ στην εντολή "Επιλογές" και μετά κλικ στην καρτέλα "Προτιμήσεις".

2. Για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την αυτόματη υπενθύμιση για νέες συναντήσεις, επιλέξτε ή καταργήστε αντίστοιχα την επιλογή στο πλαίσιο ελέγχου "Προεπιλεγμένη υπενθύμιση".

3. Εάν επιλέξετε το πλαίσιο ελέγχου, πληκτρολογήστε το χρονικό διάστημα που θα μεσολαβεί από την υπενθύμιση μέχρι τη συνάντηση.

Μεταφορά συνάντησης

1. Κάνετε κλικ στο εικονίδιο "Ημερολόγιο".

2. Σύρετε το στοιχείο σε μία νέα ώρα στο "Ημερολόγιο" ή σε μία νέα ημερομηνία στην "Επισκόπηση ημερομηνιών".

Για να αλλάξετε και την ημερομηνία και την ώρα της συνάντησης, μετακινήστε τη συνάντηση στην ημερομηνία που θέλετε στην "Επισκόπηση ημερομηνιών", κάνετε κλικ σε αυτή την ημερομηνία στην "Επισκόπηση ημερομηνιών" και στη συνέχεια, στο "Ημερολόγιο", σύρετε τη συνάντηση στην ώρα που θέλετε.

- Εάν η συνάντηση είναι περιοδική, θα μεταφερθεί μόνο η επιλεγμένη εμφάνιση της συνάντησης. Για να μεταφέρετε όλες τις εμφανίσεις της συνάντησης, κάνετε κλικ στο μενού "Ενέργειες", κατόπιν κλικ στην εντολή "Περιοδικότητα" και μετά αλλάξτε τον τύπο της περιοδικότητας.
- Μπορείτε επίσης να ανοίξετε μία συνάντηση και να αλλάξετε εκεί την ημερομηνία ή την ώρα.

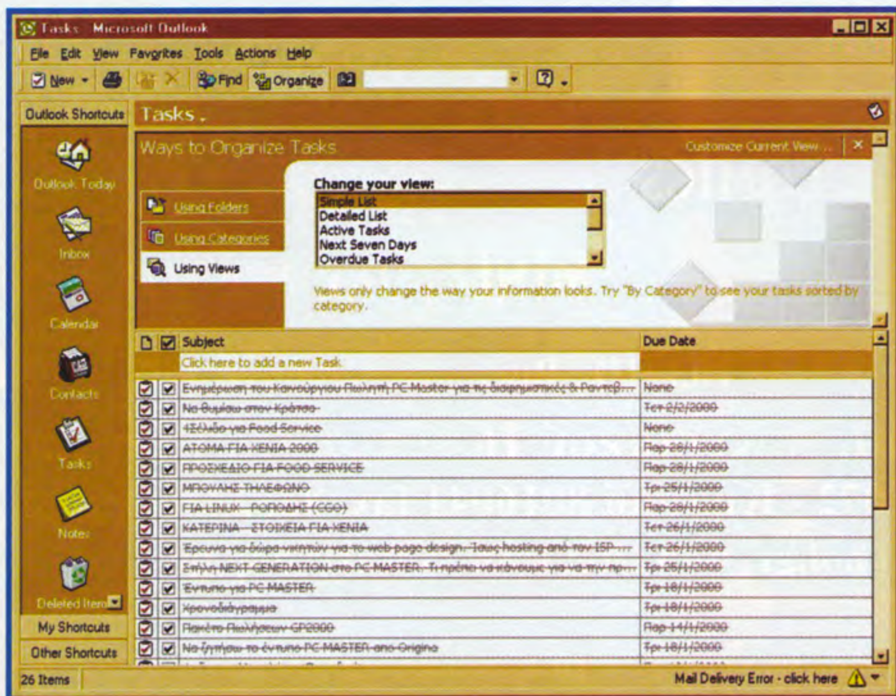
Ορισμός συνάντησης ως περιοδικής

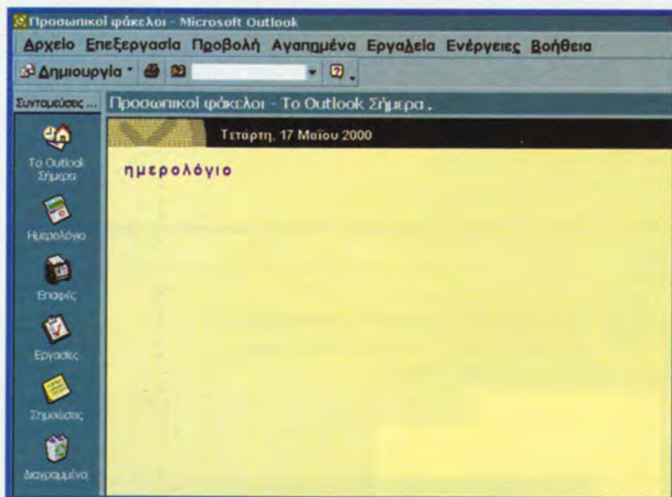
1. Ανοίξτε τη συνάντηση που θέλετε να κάνετε περιοδική.

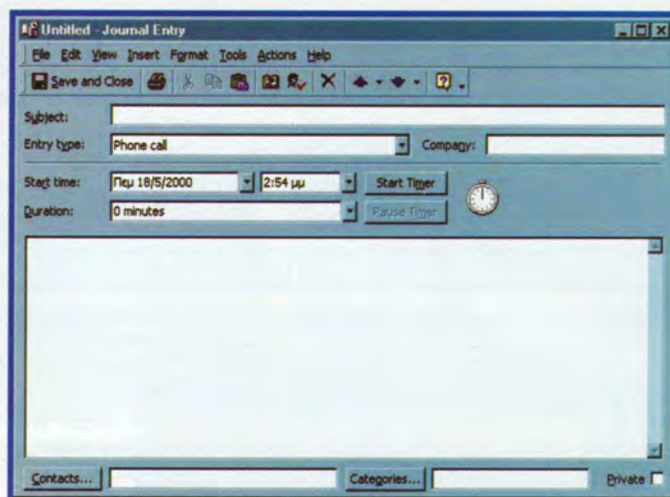
Πώς γίνεται;

2. Στο μενού "Ενέργειες", κάνετε κλικ στην εντολή "Περιοδικότητα".

3. Κάνετε κλικ στη συχνότητα με την οποία θα επαναλαμβάνεται η συνάντηση (Ημερήσια, Εβδομαδιαία, Μηνιαία, Ετήσια) και μετά κάνετε τις επιλογές που αφορούν σε αυτήν τη συχνότητα.







4. Κάνετε κλικ στο κουμπί "ΟΚ" και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί "Αποθήκευση και κλείσιμο".

Επεξεργασία περιοδικής συνάντησης

1. Ανοίξτε την περιοδική συνάντηση που θέλετε να αλλάξετε.

2. Για να αλλάξετε το χρόνο συνάντησης, τον τύπο περιοδικότητας ή την κλίμακα περιοδικότητας όλων των εμφανίσεων μιας συνάντησης, κάνετε κλικ στο μενού "Ενέργειες", κλικ στην εντολή "Περιοδικότητα" και μετά εισαγάγετε τις επιλογές που θέλετε.

3. Για να αλλάξετε όλες τις άλλες επιλογές, όπως τοποθεσία ή θέμα, για όλες τις εμφανίσεις μιας συνάντησης, επιλέξτε τα στοιχεία που θέλετε να αλλάξετε στην καρτέλα "Συνάντηση".

Συμβουλή: Εάν θέλετε να αλλάξετε μόνο μία εμφάνιση μιας περιοδικής συνάντησης, ανοίξτε τη συνάντηση, κάνετε κλικ στην επιλογή "Να ανοίξει μόνο αυτή η εμφάνιση" και στη συνέχεια κάνετε τις αλλαγές σας στην καρτέλα "Συνάντηση".

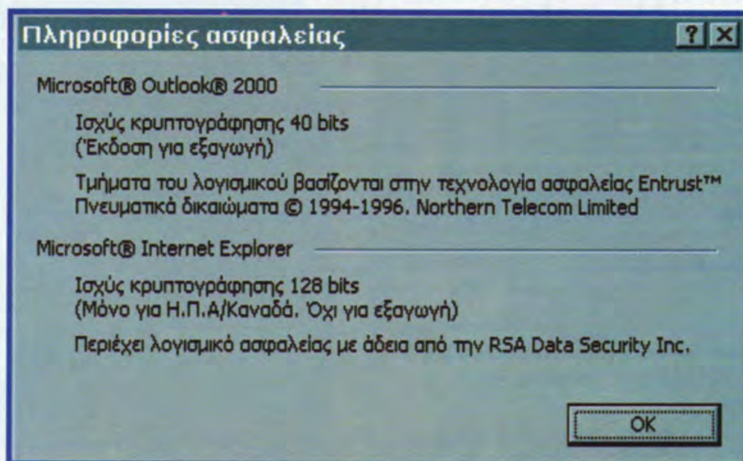
Συχνές ερωτήσεις

● *Γιατί λαμβάνω υπενθυμίσεις για μία παλιά συνάντηση;*

➤ Ισως δεν έχετε ματαιώσει την υπενθύμιση για κάποιο παλιό ραντεβού. Οταν εμφανιστεί η υπενθύμιση, κάνετε κλικ στο κουμπί "Ματαίωση".

➤ Ισως έχετε διπλή καταχώριση κάποιου ραντεβού. Για να καταργήσετε τη διπλή καταχώριση, κάνετε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού στο ραντεβού και στη συνέχεια κλικ στην εντολή "Διαγραφή".

➤ Ισως να έχετε κατά λάθος ορίσει τη συνάντηση ως περιοδική. Για να καταργήσετε την περιοδικότητά της, ανοίξτε τη συνάντηση και στη συνέχεια κάνετε κλικ στην επιλογή "Να ανοίξουν όλες οι εμφανίσεις". Στο μενού "Ενέργειες" κάνετε κλικ στην εντολή "Περιοδικότητα" και μετά κλικ στο κουμπί "Κατάργηση περιοδικότητας".



● *Γιατί δεν μπορώ να δω όλες τις συναντήσεις ή τις συσκέψεις μου;*

Μερικές συναντήσεις ή συσκέψεις μπορεί να είναι κρυφές προσωρινά, με βάση την προβολή ή το φίλτρο που χρησιμοποιείται. Για να αλλάξετε τα στοιχεία του Ημερολογίου που εμφανίζονται στην προβολή, κάνετε ένα από τα ακόλουθα:

➤ Για να προβάλετε μόνο τα στοιχεία του Ημερολογίου που είναι προγραμματισμένα από αυτήν τη στιγμή και μετά, κάνετε κλικ στο μενού "Προβολή", τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή "Τρέχουσα προβολή" και στη συνέχεια κάνετε κλικ στην επιλογή "Ενεργοί συναντήσεις".

➤ Για να προβάλετε όλα τα στοιχεία του Ημερολογίου, κάνετε κλικ στο μενού "Προβολή", τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή "Τρέχουσα προβολή" και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί "Προσαρμογή της τρέχουσας προβολής". Κάνετε κλικ στην επιλογή "Φίλτρο" και στη συνέχεια στο κουμπί "Απαλοιφή όλων".

● *Πού πήγε το μικρό ημερολόγιο;*

Ισως μεγεθύνατε ένα ή περισσότερα στοιχεία στο παράθυρο του Ημερολογίου, προκαλώντας την εξαφάνιση της "Επισκόπηση ημερομηνιών". Για να εμφανιστεί πάλι η εν λόγω επιλογή, δοκιμάστε οποιοδήποτε από τα ακόλουθα βήματα:

➤ Αποκρύψτε τη λίστα φακέλων ή αλλάξτε το μέγεθός της, εάν είναι ορατή. Για να αποκρύψετε τη λίστα φακέλων, κάνετε κλικ στο μενού "Προβολή" και στη συνέχεια επιλέξτε την εντολή "Λίστα φακέλων". Για να αλλάξετε το μέγεθος της λίστας φακέλων, τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο περίγραμμα, στη δεξιά πλευρά της γραμμής κύλισης της λίστας φακέλων. Οταν ο δείκτης μετατραπεί σε διπλό βέλος, σύρετε το περίγραμμα προς τα αριστερά.

➤ Αλλάξτε το μέγεθος της περιοχής συναντήσεων. Τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο περίγραμμα, στη δεξιά πλευρά της γραμμής κύλισης της περιοχής συναντήσεων. Οταν ο δείκτης μετατραπεί σε διπλό βέλος, σύρετε το περίγραμμα προς τα αριστερά.

➤ Αλλάξτε το μέγεθος του σημειωματάριου εργασιών. Τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο περίγραμμα επάνω από το σημειωματάριο εργασιών. Οταν ο δείκτης μετατραπεί σε διπλό βέλος, σύρετε το περίγραμμα προς τα κάτω.

➤ Αλλάξτε το μέγεθος της Γραμμής του Outlook. Τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο περίγραμμα, στη δεξιά πλευρά της Γραμμής του Outlook. Οταν ο δείκτης μετατραπεί σε διπλό βέλος, σύρετε το περίγραμμα προς τα αριστερά.

● *Γιατί δεν μπορώ να χρησιμοποιήσω το Schedule+ ως κύριο ημερολόγιο;*
Εάν δεν είναι διαθέσιμο το πλαίσιο ελέγχου "Χρήση του Microsoft Schedule+ ως κύριου ημερολογίου" στο παράθυρο διαλόγου "Επιλογές ημερολογίου" (στο μενού "Εργαλεία" κάνετε κλικ στην εντολή "Επιλογές", το ίδιο στην καρτέλα "Προτιμήσεις" και μετά κάνετε κλικ στο κουμπί "Επιλογές Ημερολογίου"), χρειάζεται να εγκαταστήσετε το Schedule+ 7.x και προσοχή: Είναι απαραίτητο να γίνει πλήρης εγκατάσταση. Εγκαταστήστε το χρησιμοποιώντας τις δισκέτες από την αυτόνομη έκδοση του Schedule+ 7.x. Μόλις ολοκληρώσετε την προαναφερόμενη διαδικασία, πρέπει να εγκαταστήσετε ξανά το Outlook.

PC

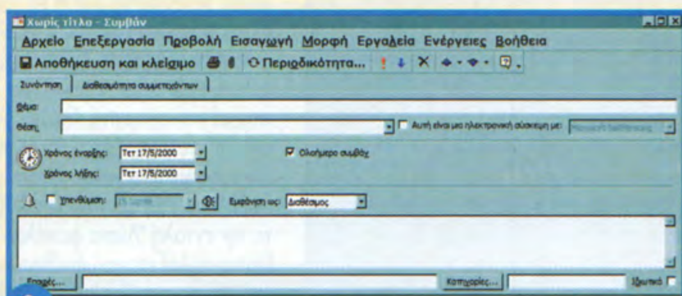
ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ & ΣΥΜΒΑΝΤΑ ΣΤΟ OUTLOOK 2000



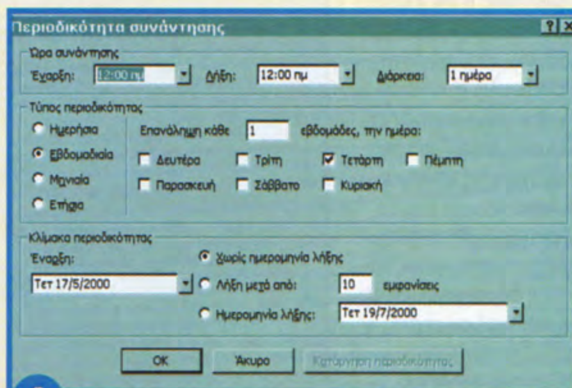
1 **Στο ημερολόγιο μπορούμε να καταχωρίσουμε τις συναντήσεις μας και ό,τι άλλο γεγονός θέλουμε να θυμόμαστε.**

Δημιουργία συνάντησης
Δημιουργία ολοήμερου συμβάντος
Δημιουργία περιοδικής συνάντησης
Δημιουργία περιοδικού συμβάντος
Μετάβαση στη σημερινή ημερομηνία
Μετάβαση σε ημερομηνία...
Άλλες ρυθμίσεις...
Προσαρμογή της τρέχουσας προβολής...

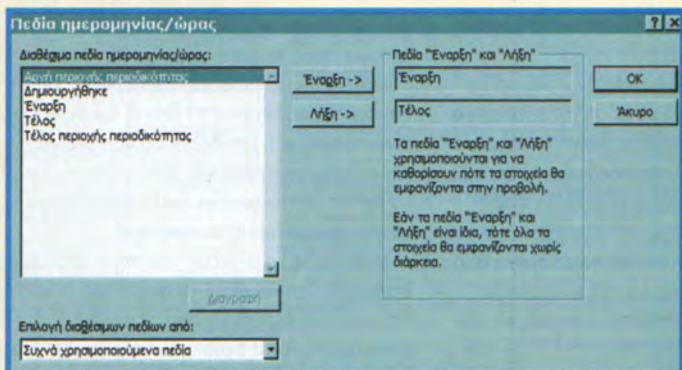
2 **Με δεξί κλικ σε κάποια ημερομηνία εμφανίζεται αυτό το παράθυρο απ' όπου επιλέγουμε τι θέλουμε να καταγράψουμε.**



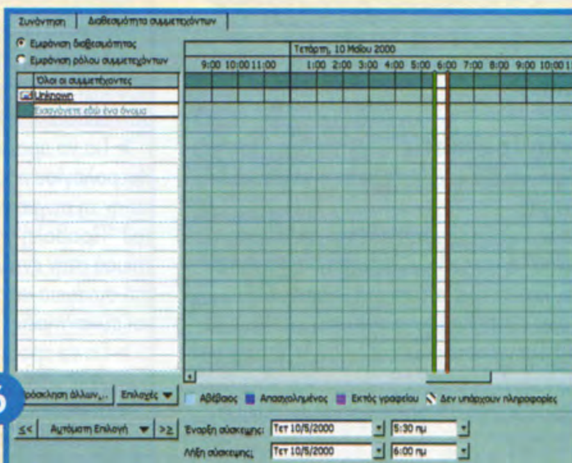
3 **Η εγγραφή κάποιου μελλοντικού συμβάντος μπορεί να γίνει ρυθμίζοντας πλήθος παραμέτρων.**



4 **Μπορούμε να ορίσουμε στις συναντήσεις μας την περιοδικότητά τους, αν υπάρχει, και το πρόγραμμα αυτόματα θα μας τις υπενθυμίζει.**



5 **Αναλυτική ρύθμιση ημερομηνίας και ώρας.**



6 **Μπορούμε να καταγράψουμε τους συμμετέχοντες μίας συνάντησης, επιλέγοντας από μία προκαθορισμένη λίστα επαφών.**

SHATTERED GALAXY

...Και ξερό ψωμί!

Καιρό είχα να μείνω τόσο ενθουσιασμένος από παιχνίδι της στήλης "On-Line Gaming", σε τέτοιο βαθμό που θυμήθηκα τις παλιές, καλές εποχές, όταν έπαιζα Starcraft. Αναγνωρίζω τη σημασία της δήλωσής μου, ωστόσο μόνο με μια τέτοια αντιστοιχία μπορώ να αποδώσω αυτό που μου συνέβη. Καθώς έπαιζα, προτού το καταλάβω καλά καλά, περνούσαν ώρες ατελείωτες! Οσοι θέλετε να γίνετε ομοιοπαθείς δεν έχετε παρά να διαβάσετε αυτό το άρθρο... Οχι, δεν σας εκβιάζω, για το καλό σας το λέω!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@Hotmail.com



Οπως έχετε παρατηρήσει, στα τελευταία τεύχη ασχολούμαι με παιχνίδια on-line τα οποία βρίσκονται σε μορφή beta testing (και το Shattered Galaxy ανήκει στην ίδια συνομοταξία). Τούτο διότι ενδιαφέρομαι για εσάς, βρε κουτά :), μια και τα beta testing παιχνίδια προσφέρονται δωρεάν και σας δίνουν μια καλή ιδέα για το πώς θα είναι το παιχνίδι στην τελική έκδοσή του. Το Shattered Galaxy είναι ένα πολλά υποσχόμενο real time strategy, δημιούργημα της εταιρίας Nexon, η οποία έχει δημιουργήσει και άλλα δύο on-line παιχνίδια.

Καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας download του 60 Megabyte client του παιχνιδιού (με το 33.600 modem-άκι μου, μπουχουχού!) σκεφτόμουν μήπως έπρεπε να σταματήσω το "κατέβασμα", διότι αν δεν άξιζαν τόσες ώρες ταλαιπωρίας, θα έκανα χαρακίρι! Τελικά, ανταμείφθηκα και με το παραπάνω και θα κατέβαζα, αν χρειαζόταν, άλλα τόσα Megabyte προκειμένου να γνωρίσω αυτό το θεσπέσιο παιχνίδι. Και επειδή, όπως όλοι γνωρίζετε, είμαι πολύ καλό παιδί, έπεισα τον εκλεκτό αρχισυντάκτη μας να συμπεριλάβει τον client του παιχνιδιού στο πρώτο CD του προηγούμενου τεύχους μας (αυτό με τα demos εννοώ).

INSTALLATION & GAMING

Καταρχήν, κάνετε Install τον client του παιχνιδιού στον σκληρό σας δίσκο. Σε περίπτωση που κάποιος δεν έχει το CD ή το έχει χάσει, μπορεί να το κατεβάσει από το site του Shattered Galaxy www.sgalaxy.com, από το link Beta Testing. Αφού έχετε τελειώσει το installation, μπαίνετε στο Internet και αμέσως μετά φορτώνετε το Shattered Galaxy. Στο μενού που θα εμφανιστεί κάνετε κλικ στην επιλογή Connect (προκειμένου να συνδεθείτε στον server) και αμέσως μετά θα ξεκινήσει το download των patches του παιχνιδιού. Μόλις τελειώσει το download, ξαναφορτώστε το game και επιλέξτε εκ νέου Connect από το επόμενο menu, New Hero.

Από εκεί θα μεταφερθείτε σε ένα νέο περιβάλλον, όπου θα δημιουργήσετε το χαρακτήρα σας. Συμπληρώστε το όνομα του χαρακτήρα σας, τον κωδικό και το e-mail σας. Στο αριστερό μέρος της οθόνης διαλέξτε την εμφάνιση του ήρωά σας. Τώρα φτάνουμε στο ζουμί της όλης υπόθεσης, τα Abilities του χαρακτήρα σας και τις μετατροπές σε αυτά. Κάθε ήρωας αποτελείται από τέσσερα Abilities: τα Tactics, Education, Clout και Mechanical Aptitude (Mech Apt). Αρχικά τα Abilities είναι στο 10, αριθμό τον οποίο μπορείτε να αυξομει-


Ετοιμος να εισβάλω σε μια cave.


Οικογενειακή συγκέντρωση.

ώσετε (με μίνιμουμ σε κάθε Ability το 5). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα παίρνετε και άλλους πόντους, τους οποίους τοποθετώντας σε ένα από τα τέσσερα Abilities θα μπορείτε να το φτάσετε μέχρι και στο 120! Στη συνέχεια θα σας εξηγήσουμε τι κάνει κάθε Ability και πώς επηρεάζει το παιχνίδι σας.
Tactics: Αντιπροσωπεύουν τον αριθμό των μονάδων που μπορείτε να ελέγχετε στο πεδίο της μάχης. Οσο πιο υψηλό Tactics έχετε τόσο μεγαλύτερη θα είναι η Health των μονάδων σας.
Education: Μεγαλύτερο επίπεδο μόρφωσης επιτρέπει στον ήρωά σας να εξοπλίζει τις μονάδες του με καλύτερα όπλα, πανοπλίες, μηχανές κ.λπ.
Clout: Είναι οι πολιτικές διασυνδέσεις του ήρωα. Το πλήθος των μονάδων από τις οποίες αποτελείται ο στρατός σας εξαρτάται από το Clout. Επίσης κερδίζετε περισσότερα λάφυρα μετά τις μάχες εάν έχετε υψηλό Clout. Τέλος, το Clout σε συνδυασμό με το Level του ήρωα σας επιτρέπει να έχετε πρόσβαση σε νέες μονάδες.
Mech Apt: Βοηθάει σημαντικά στον εξοπλισμό και την επισκευή των μονάδων σας. Επίσης όσο υψηλότερο είναι τόσο πιο πολύ εξοπλισμό θα μπορούν να σηκώσουν οι μονάδες σας.
Αφού έχετε δημιουργήσει το χαρακτήρα σας, πατήστε OK και φύγατε. Αφού γίνει δεκτός ο χαρακτήρας σας, επιστρέφετε στο βασικό μενού και πατάτε Connect, δίνετε το όνομα του χαρακτήρα σας και τον κωδικό του και εισβάλλετε στον φοβερό και τρομερό κόσμο του Shattered Galaxy!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Μαζί με τον client του παιχνιδιού σάς προσφέρεται υπό τη μορφή ενός HTML αρχείου ένα manual αρκετά περιεκτικό, το οποίο θα βοηθήσει το χρήστη. Ωστόσο, είναι πολύ μεγάλο σε έκταση και μιλάει γενικά για το game, γι' αυτό έρχομαι εγώ για να ρίξω άπλετο φως στα μυστικά του παιχνιδιού. Μπαίνοντας για πρώτη φορά στο Shattered Galaxy θα εμφανιστεί κάποιος καλός κύριος, ο οποίος θα σας κάνει το Briefing. Πατήστε OK και θα καθοδηγήσει το χαρακτήρα σας σε ένα κτίριο, όπου μπορείτε να πειραματιστείτε με τις μονάδες που σας παρέχει. Μπορείτε να επιλέγετε είτε μία μία τις μονάδες και με δεξί κλικ να τις κινείτε είτε κάνοντας Drag με το mouse να επιλέγετε περισσότερες και να δίνετε εντολές. Σκοπός σας είναι να μάθετε τη χρήση των μονάδων και να κατακτήσετε τον Beacon, που είναι στο κέντρο του χάρτη. Για να γίνει ο Beacon δικός σας, πρέπει να υπάρχει πάνω του μία ή περισσότερες δικές σας μονάδες (πεζικού μόνο, όχι ιπτάμενες) και να παραμείνουν εκεί για 30 δευτερόλεπτα. Παράλληλα θα υπάρχουν τερατάκια τα οποία θα σας επιτίθενται, οπότε προσοχή. Θα παρατηρήσετε ότι κάθε μονάδα έχει δύο μπάρες. Η κάτω είναι η Health και η πάνω η Energy. Το Health δεν χρειάζεται συστάσεις, απλώς να σας επισημάνω ότι, όταν καταστραφεί μία μονάδα σας (Health 0), εξαφανίζεται από το Battlefield. Ωστόσο δεν τη χάνετε, αφού μπορείτε αργότερα από το Factory να την κάνετε Full Repair. Εάν η μπάρα της Energy αδειάσει, τότε η μονάδα σας δεν μπορεί να μετακινηθεί, να πολεμήσει ούτε να χρησιμοποιήσει τις ικανότητές της. Περισσότερες πληροφορίες για την Energy θα βρείτε στο manual του παιχνιδιού, στο Section 5.
Αφού βγείτε από τη μικρή αυτή μάχη (είτε κατακτώντας τον Beacon είτε πατώντας EXIT), ο Tutorial κύριος θα σας κατευθύνει στο Factory, από το οποίο μπορείτε να αγοράσετε νέες μονάδες και να επισκευάσετε ή να πουλήσετε τις ήδη υπάρχουσες. Κάθε μονάδα έχει κάποιο κόστος σε χρήματα και resources. Τα resources του παιχνιδιού είναι τέσσερα: τα Ore, Sulfur, Silicon και Uranium. Χρήματα και resources δεν συλλέγετε, όπως στα περισσότερα RTS, αλλά έπειτα από κάθε μάχη αποκτάτε

ΦΡΕΣΚΑ ΝΕΑ

Για κοπιάστε να δείτε τι καλούδια ψάρεψα από το net...
● Κάθεστε; Για καθίστε, πάρτε και ένα ποτηράκι νερό, καλού κακού, δίπλα σας. Λοιπόν, αρχίζω μαλακά μαλακά. LucasArts, Sony και Revenant Interactive συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός νέου, αποκλειστικά on-line παιχνιδιού. Το όνομα αυτού: Star Wars Online. Λιποθύμησε κανείς; Μετά την επίσημη ανακοίνωση στο Internet άρχισαν οι μαντείες, οι υποθέσεις και οι χιλιάδες απορίες. Σε ποια εποχή θα εξελίσσεται το παιχνίδι; Τι δυνατότητες θα έχεις, μόνο Jedi Knight θα μπορείς να γίνεις ή και άλλα πολλά, όπως κυνηγός επικηρυγμένων, έμπορος ή ακόμα και πιστός υπήκοος της Αυτοκρατορίας; Θα μπορείς να πάρεις άλλη φυλή εκτός από Human [Wookie κατά προτίμηση:]); Ποιο θα είναι το μέγεθος του κόσμου και πόσους γαλαξίες θα έχει; Και η λίστα με τις απορίες πάει πολύ μακριά. Σίγουρα πρόκειται για μια φανταστική ιδέα, το κατά πόσο όμως τα πράγματα θα πάνε καλά και το παιχνίδι θα φανεί αντάξιο του ασήκωτου ονόματος που φέρει, μόνο ο χρόνος θα το δείξει. Να είστε σίγουροι ότι μόλις ενημερωθώ για οτιδήποτε νεότερο, θα είστε οι πρώτοι που θα το μάθετε.
● Ωρέ, δεν πάμε καλά. Καθόλου καλά μάλιστα. Το είδα και αυτό και πλέον έχω ολοκληρωθεί ως on-line gamer ;-). Ακούστε το και θα σας πέσουν τα δόντια. Σαΐνι gamer πούλησε τον on-line χαρακτήρα του για τρεις χιλιάδες δολάρια! Δηλαδή κάτσε να κάνω τον υπολογισμό... μούμπλε μούμπλε... κοντά στο ένα εκατομμύριο! Ολα αυτά λοιπόν έγιναν στο φοβερό και τρομερό Asheron's Call, του MSN Gaming Zone, όπου καθημερινά γίνεται στην κυριολεξία προσκύνημα. (Λέτε να πουλήσω και εγώ το χαρακτήρα που έχω στο The 4th Coming; Χμ!)



Στο Laboratory κάνοντας τις αναβαθμίσεις μου.


Ενας ακόμα Beacon έπεσε στα χέρια μου.

κάποιο ποσό. Το Shatter Galaxy διαθέτει τέσσερα είδη μονάδων: τις Infantry (πεζικό), Mobile (οχήματα), Aviation (ιπτάμενα) και Special (εδώ ανήκουν τα Radar, Engineers, Medics κ.ά.). Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά θα εμφανιστούν οι μονάδες του αντίστοιχου τμήματος. Οσες από αυτές είναι φωτισμένες μπορείτε να τις αγοράσετε, ενώ οι υπόλοιπες δεν είναι διαθέσιμες ακόμα (αυτό εξαρτάται από το level σας και το Clout). Για αρχή θα πρότεινα να αγοράσετε πέντε Footman από το Infantry και από το Aviation ένα Peregrine. Μπορείτε να δώσετε διαφορετικό όνομα σε κάθε μονάδα για να τις αναγνωρίζετε, διότι κάθε μονάδα μπορεί να παίρνει levels και να βελτιώνεται ανεξάρτητα από τις άλλες!

Αφού κάνατε τα ψώνια σας, θα εμφανιστείτε ξανά στο χάρτη. Από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας. Πατώντας F4 μπορείτε να δείτε το χαρακτήρα σας (λεφτά, resources, level, XP κ.λπ.). Επίσης, παρατηρήστε ότι ο χαρακτήρας σας έχει διαφορετικό level για κάθε τμήμα του στρατού (Infantry, Mobile, Aviation και Special) και αναλόγως του πόσο χρησιμοποιείτε κάθε τμήμα στις μάχες παίρνετε experience points και κατ' επέκταση levels. Με κάθε level που κερδίζετε (σε οποιοδήποτε από τα τέσσερα τμήματα) σας δίνεται ένας πόντος τον οποίο μπορείτε να μοιράσετε σε ένα από τα τέσσερα Ability Scores. Τώρα επισκεφθείτε το κτίριο δίπλα στο Factory, το Laboratory,



Ανταλλάσσοντας resources στο κτίριο όπου κάνεις Trade.

και κάνετε κλικ στο Upgrade. Στο πάνω πάνω παράθυρο θα δείτε όλες τις μονάδες σας: Διπλό κλικ σε κάποια από αυτές και μπορείτε να τη βελτιώσετε με νέο εξοπλισμό! Το βασικότερο όλων εδώ είναι να εξοπλίσετε το Peregrine σας με κάποιο όπλο, καθώς δεν έχει. Προσέξτε όταν βάζετε εξοπλισμό να μην ξεπερνάτε τις απαιτήσεις σε Weight κάθε μονάδας και να μην ξοδεύετε πολλά λεφτά.

Βγείτε από το Lab και πατήστε F1. Εδώ τοποθετείτε όσες από τις μονάδες σας θα χρησιμοποιήσετε στην επόμενη μάχη. Προς το παρόν, μπορείτε μόνο έξι (μόλις πάτε το Tactics πάνω από το 20 θα αποκτήσετε τη δυνατότητα να βάλετε και έβδομη). Βάλτε λοιπόν τις μονάδες σας από το κάτω μέρος της μπάρας στον κεντρικό κύκλο, έτσι ώστε να γίνουν deployed στην επόμενη μάχη. Βγείτε από το μενού αυτό και μπείτε στη σπηλιά πάνω αριστερά (από τον Minimap φαίνεται σαν μεγάλη κόκκινη κουκκίδα). Αφού μπείτε στη σπηλιά, πρέπει να κατακτήσετε τον Beacon (30 δευτερόλεπτα από πάνω του με κάποια μονάδα εδάφους), προσοχή στους εξωγήινους, όμως.

Εξερευνήστε και τις άλλες δύο Caves, κερδίζοντας λεφτά, resources και XP (εσείς και οι μονάδες σας) και παράλληλα κάνετε Repairs. Καιρός τώρα να εξερευνήσετε και άλλες περιοχές του κόσμου. Πατώντας F2 μπορείτε να δείτε το χάρτη και κάνοντας κλικ σε μία περιοχή ο ήρωάς σας πηγαίνει εκεί, μέσω των Portals που υπάρχουν στις άκρες κάθε περιοχής.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Με τις μάχες, αρχικά με τους εξωγήινους (για να πάρετε τα πρώτα levels) και αργότερα με κανονικούς αντιπάλους, είτε ως αμυνόμενος στις περιοχές του faction σας είτε ως κατακτητής σε αντίπαλες εκτάσεις, θα εξελίσσεται ο χαρακτήρας σας και οι μονάδες σας, ενώ εσείς θα "κολλάτε" όλο και πιο πολύ! Τα γραφικά -από ό,τι βλέπετε και στις εικόνες- είναι αρκετά προσεγμένα, ενώ ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Εάν έχετε απορίες για το Shattered Galaxy, μη διστάσετε να μου στείλετε e-mail [στο οποίο φυσικά θα απαντήσω, δεν είμαι και καμιά βεντέτα...ακόμα :)]. Εάν όμως διαβάσετε καλά το manual, δεν νομίζω να έχετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Καιρός να σας εγκαταλείψω για ακόμη μία φορά. Μέχρι το επόμενο δεκαπενθήμερο, όποιος θέλει να με βρει, θα βρίσκομαι στα αχανή πεδία μάχης του Shattered Galaxy! PC

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Pentium II 266MHz (Pentium II 400MHz συνιστώμενος)
- 64MB RAM (128MB RAM συνιστώμενος)
- 800x600 pixel ανάλυση οθόνης
- Πρόσβαση στο Internet, με 55.600 σύνδεση ή και καλύτερη (εγώ και με 33.600 καλά έπαιζα, πάντως)
- Windows 95, NT, 98 ή ακόμα και 2000!

The 4th Coming

Επιτέλους, έγινε το θαύμα: Η έκδοση 1.1 του T4C είναι γεγονός! Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτό το άρθρο ήδη θα έχει "ανέβει" στους servers μας. Αναλυτική όμως αναφορά για τη νέα έκδοση θα έχουμε στο επόμενο τεύχος.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Υπάρχει πάντα μία καθυστέρηση δέκα με δεκαπέντε ημερών από τη στιγμή που γράφονται τα άρθρα μέχρι τη στιγμή που τα διαβάζετε (θα το έχετε παρατηρήσει και από το TOP 20). Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι δεν έχουν συμβεί εν τω μεταξύ αξιόλογα γεγονότα. Πρώτο και κύριο, μην παραλείψετε να διαβάσετε το "Οι παίκτες με γράφουν", ουπς πάλι λάθος έκανα ;), το οποίο γι' αυτό το τεύχος θα μετονομαστεί (πάλι) σε "Οι GMs μας γράφουν". Εν συνεχεία, ανοίγοντας μια μεγάλη παρένθεση, θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου στον Τάσο Αποστόλου (SerpenT) για την επιτυχία του στο "Grand Prix 2000", ως πρώτος νικητής στο Quake III Arena. Αντε, μεγάλε, και σε καλή μεριά τα πεντακόσια. Εάν ο SerpenT δεν έπαιζε T4C, μπορεί και να μην έπαιρνε την πρώτη θέση! Ναι, ναι, έτσι όπως τα γράφω είναι. Οι εμπειρίες του μέσα από το ίδιο το T4C κατόρθωσαν να του δώσουν τον αέρα της νίκης, το τρομερό κουράγιο και την οξυδέρκεια που τον διέπνεε στο "GP 2000". Τα προαναφερόμενα συνέβαλαν τα μέγιστα στο τελικό αποτέλεσμα. Κοινώς, το T4C σας κάνει πρώτους... Θέλετε να γίνετε ο καλύτερος μαραθωνοδρόμος, ο πρώτος ολυμπιονίκης, ο καλύτερος ζωγράφος; Ε, λοιπόν, παίξτε T4C (με την εξάμηνη συνδρομή φυσικά, γιατί αυτή και μόνο αυτή σας δίνει τα αποτελέσματα που θέλετε)! Δεν επωφελούμαι της νίκης του SerpenT, για να κάνω διαφήμιση... ΟΧΙ ΠΟΤΕ! (Rebelion, σε άκουσα).

Ας συνεχίσουμε με κάτι πιο ενδιαφέρον, το οποίο έμεινε γνωστό στην ιστορία του T4C ως...

Η ΚΟΛΟΚΥΘΙΑ

Ολα ξεκίνησαν τη Δευτέρα 8 Μαΐου, όταν έκανα το καθιερωμένο surfing μου στις σελίδες του Διαδικτύου. Καθώς βρισκόμουν, λοιπόν, στο site του T4Cportal (www.t4cportal.com) και διάβαζα τα νέα τους, έπεσα πάνω σε ένα λάθος! Αναφερόταν ότι στις 17 Μαΐου θα γινόταν ο πρώτος γάμος του T4C (παγκοσμίως), μεταξύ του Mojo και της LadyHawk, στον server του GameRealm. Αμέσως στέλνω mail στον Shane (επιμελείται τα νέα στο site), επισημαίνοντάς του ότι ο πρώτος γάμος στην ιστορία του T4C έχει ήδη γίνει στον ελληνικό server (Digicon) μεταξύ (όπως λέμε με-λεωφορείο) των Lisa και Sauron, με κουμπάρους τους Faith και VAAL! Επειτα από δύο μέρες, στο mailbox μου με περίμενε η απάντηση του Shane, ο οποίος με ευχαριστούσε πολύ που τον ενημέρωσα και με διαβεβαίωνε ότι έχει ήδη κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις. Πηγαίνω λοιπόν στο T4Cportal και κοιτάω τα νέα της επόμενης μέρας (10 Μαΐου δηλαδή). Ο Shane ζητούσε συγγνώμη για την "παραπληροφόρηση" και διόρθωνε ότι ο πρώτος πραγματικός γάμος στο T4C ήταν αυτός που έγινε στον δικό μας server (επίσης ευχαριστούσε κάποιον πανέμορφο-πανέξυπνο Dark Templar. Μα ποιος να 'ναι;)...

Τρεις ημέρες αργότερα, όμως (Παρασκευή 12 Μαΐου), κάνοντας τη βόλτα μου στο T4Cportal, βλέπω ότι στα νέα υπήρχε μία ανανέωση όσον αφορά στο ποιος είναι ο πρώτος γάμος στο T4C. Τελικά, η Lisa και ο Sauron δεν ήταν οι πρώτοι που παντρεύτηκαν στο T4C. Ο πρώτος γάμος έγινε την περίοδο 1997/1998, όταν ο Billya παντρεύτηκε τη Lady Sapphire στον Beta Testing Server της Vircom!

BALORK CHRONICLES

Στο προηγούμενο τεύχος είχα αναφερθεί στη διεξαγωγή του Balork Chronicles II. Ενόψει λοιπόν του Balork Chronicles III, το οποίο θα διεξαχθεί λίγες μέρες μετά τη δημοσίευση του παρόντος άρθρου, σας παραθέτω μία σύντομη περίληψη του τι έχει συμβεί στα δύο πρώτα επεισόδια:

"Μετά το θάνατο του Balork στα σκο-

HALL OF FAME

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Lisa	113
2.	Soth	107
3.	Bladesinger	106
4.	SerpenT	106
5.	NoOne	103
6.	Killer-Knight	101
7.	Dragonheart	100
8.	NoBody	100
9.	VAAL	100
10.	Manticore	95
11.	Sauron	93
12.	Tempest	90
13.	Varg	90
14.	Warlord	88
15.	Vevilos	88
16.	Asker	87
17.	DIABLO	87
18.	SaiNT	87
19.	Mikee	87
20.	Bruce	86

Πλέον το TOP 20 θα ονομάζεται Hall Of Fame, διότι και στο site μας (www.t4c.gr) υπάρχει ένα TOP 50 για όσους θέλουν να ξέρουν πού βρίσκονται. Συνεχίζουμε με τη μικρή καθιερωμένη ανάλυση. Οπως βλέπετε η Lisa είναι πλέον μόνη και έρημη στην κορυφή. Στην τρίτη θέση επανήλθε ο Bladesinger με μικρή διαφορά από τον SerpenT (αυτόν τον καιρό έκανε προπόνηση στο Quake III και δεν μπορούσε να παίξει πολύ). Φοβερή και τρομερή είναι η είσοδος του Manticore, ο οποίος από το πουθενά προσγειώθηκε στη δέκατη θέση, όντας Level 95! Τι άλλο θα δούμε... Ετσι είχε το Hall of Fame στις 15/5/2000.

τεινά dungeons της LightHaven από μία ομάδα γενναίων adventurers, διάφορα περίεργα γεγονότα έχουν πανικοβάλει τους κατοίκους της πόλης. Αντικείμενα εμφανίζονται και εξαφανίζονται σε διάφορα σημεία της πόλης, ο αριθμός των goblins έχει αρχίσει να μειώνεται αισθητά, ενώ οι brigands φαίνεται να αποφεύγουν πλέον τις επιδρομές και να αναζητούν άλλα μέρη που θα τους αποφέρουν κέρδος. Οσον αφορά στην ψυχολογία αυτών που κατοικούν στη LightHaven, επικρατεί παντού μία μυστηριώδης σιωπή και ένα αίσθημα τρόμου, σαν να πρόκειται να συμβεί κάτι το διαβολικό και ανείπωτο... Ενας από τους λίγους κατοίκους που θέλησε να σπάσει τη σιωπή του, ο γεωργός της πόλης, μιλάει για κατεστραμμένες σοδειές στα χωράφια του, καθώς και για ανεξήγητες εξαφανίσεις γουρουνιών από το χοιροστάσιο ενός φίλου του κτηνοτρόφου. Κανείς πλέον δεν κυκλοφορεί στην πόλη τις νύχτες. Κανείς; Κανείς, εκτός από ένα παραμορφωμένο γέροντα (Old Man) που έφτασε στη LightHaven με το τελευταίο καραβάνι εμπορευμάτων του Αρχοντα Sunrock. Ουδείς γνωρίζει μετά βεβαιότητος την καταγωγή του γέροντα, και οι λίγοι που έχουν τολμήσει να τον επισκεφτούν την ημέρα, κοντά στη βόρεια γέφυρα που συνδέει την πόλη με τον έξω κόσμο και αποτελεί παράλληλα το μέρος όπου συχνάζει ο σκοτεινός αυτός άνθρωπος, μιλούν για κάποιον που ψιθυρίζει ακατάληπτα λόγια και προφητεύει καταστροφές και αφανισμό για την πόλη και τους κατοίκους της. Παρ' όλα αυτά, όμως, κανένας δεν φαίνεται να έχει το θάρρος να διώξει τον γέροντα, ενώ ακόμα και τα goblins που προσπαθούν να τον κατασπαράξουν, βρίσκουν αιφνίδιο και γρήγορο θάνατο!!! Ποια είναι λοι-

ΟΙ GMs ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Απολαύστε, λοιπόν, τον κύριο Γεώργιο Π. Κοντογιάννη, πιο γνωστό στην πιάτσα με το ψευδώνυμο Σούζι Τσούζι και Sostrym :). Εγώ θα σχολιάσω τα γραφόμενά του στο τέλος.

"Είναι η πρώτη φορά που έχω τη δυνατότητα να εκθέσω κάποιες σκέψεις μου για το παιχνίδι και ομολογώ ότι είχα μεγάλο προβληματισμό σχετικά με το ποιο θέμα να θίξω πρώτο. Στην εμπειρία μου μέχρι τώρα ως Game Master αντιμετώπισα πολλές καταστάσεις, άλλοτε ευχάριστες και άλλοτε δυσάρεστες. Από αυτές φυσικά προσπαθώ να κρατήσω μόνο τις ευχάριστες και αφήνω τα υπόλοιπα ως μία κακή παρένθεση. Σίγουρα έχουν γίνει λάθη από όλες τις μεριές, τα οποία πιστεύω ότι έγιναν τις περισσότερες φορές πάνω στην ένταση του παιχνιδιού και από υπερβάλλοντα ζήλο. Ο ρόλος του GM δεν είναι καθόλου εύκολος και πολλές φορές ένιωσα απογοήτευση και πίκρα όταν έβλεπα το έργο μου να μην αναγνωρίζεται. Απλώς κάποιοι θα πρέπει να καταλάβουν ποιος είναι ο ρόλος του Game Master και να θυμάστε ότι η αναλογία μερικές φορές φτάνει στο 1 προς 50!... Γι' αυτό μερικοί μην παραπονιέστε όταν κάνετε κάποιο page και αργήσετε να πάρετε απάντηση ή αν δεν πάρετε καν... (χωρίς να αναφέρω κάποιες τρελές απαιτήσεις που έχουν ακουστεί κατά καιρούς). Anyway, να περάσω στα πιο ευχάριστα. Αυτό που με έχει εντυπωσιάσει από την εμπειρία μου με το παιχνίδι είναι η γνωριμία που έχω κάνει με ενδιαφέροντα άτομα διαφορετικών απόψεων και πεποιθήσεων. Ειδικά μετά τη δεύτερη αθηναϊκή συνάντηση έφυγα με μία αίσθηση ευχαρίστησης για την ποιότητα των ανθρώπων που τόσο καιρό ήξερα ως Dragonheart, Tempest, Majere, Diablo, Varg, Onyx, Craw, Mikee, Iceman, Maverick κ.λπ. (τα ονόματα είναι ενδεικτικά, οι υπόλοιποι που ήσαστε εκεί μην παρεξηγηθείτε... :) Ομολογώ ότι ήταν πολύ πετυχημένη η συνάντηση και στην επόμενη περιμένω να σας δω όλους! Οσον αφορά στη λασπολογία που εκτοξεύθηκε εναντίον μου από το συνάδελφό μου Dark Templar, σχετικά με τον υποτιθέμενο χρηματισμό μου από τον Dragonheart, έχω να πω ορισμένα πράγματα... Καταρχήν, αν κάποιος κοιτάξει καλά τη φωτογραφία, θα καταλάβει το φωτομοντάζ που έχει γίνει από επαγγελματία του είδους. Τη στιγμή που φωτογραφήθηκα με τα χρήματα στο χέρι από πάνω μου ήταν η γκαρσόνα, η οποία μου έδινε τα ρέστα (μαζί με ένα χαρτάκι με το τηλέφωνό της...) και όχι ο Dragonheart, ο οποίος τραβήχτηκε σε αυτήν την πόζα τη στιγμή που ήταν πάνω από τον DT και του χάιδευε τα μαλλιά... (ουδέν σχόλιο). Το αν χρηματίζομαι, αυτό φαίνεται και μέσα στο παιχνίδι, αφού είναι πλέον γνωστές οι προσφορές σε τιμές κόστους (άλλος είναι ο Εβραίος...). Επίσης, για να κλείσω και αυτό το θέμα, θα ήθελα ο DT να απαντήσει στα εξής ερωτήματα: Τι περιείχε η μαύρη βαλίτσα που πήρε από τον Diablo καθώς φεύγαμε; Πού βρήκε τα χρήματα για τη βίλα στην Εκάλη που έχτισε πριν από ένα μήνα; Γιατί όταν καθίσαμε στην κα φετέρια παρήγγειλε μαύρο χαβιάρι (μήπως από συνήθεια;...); Επίσης, θ ήθελα να σημειώσω ότι όταν διάβασε τα μηνύματα στο κινητό του Mikee, άρχισε να μουρμουρίζει λέγοντας χαρακτηριστικά: 'Ντροπή, πώς μου το έκανε αυτό!' Αχ! τα 'πα και ξεθύμανα!

Τη στιγμή που έγραφα αυτές τις γραμμές έχει ξεκινήσει το δεύτερο T4C Championship και προφανώς όταν δημοσιευτεί, το γράμμα μάλλον θα έχ τελειώσει. Θα ήθελα να σημειώσω ότι στην εξέταση δίνεται μεγάλη έμφασ στο Role Playing που εφαρμόζουν οι παίκτες στο χαρακτήρα τους... Αυτά από μένα και να θυμάστε: Have no fear.... (το υπόλοιπο το ξέρετε).

Sostrym"

ΥΓ.: Η απορία πολλών users τι σημαίνει η λέξη Sostrym δεν είναι εύκολ να απαντηθεί. Την προέλευσή της διεκδικούν δύο διαφορετικές ιστορίες Η πρώτη κάνει λόγο για τον ιδρυτή μιας ομάδας κλεφτών την εποχή του Μεσαίωνα (κάτι σαν Ρομπέν των Δασών φάση δηλαδή) και η δεύτερη (κα η πιο επικρατέστερη) κάνει λόγο για έναν μυστικιστή μάγο, ο οποίος είχε αφιερώσει τη ζωή του στο να λύσει μία κατάρα από μία θεά.

Καιρός λοιπόν να σχολιάσω... Εχουμε και λέμε: Πρώτον, το κείμενο που έδωσε ο κύριος Sostrym ήταν σε τραγική κατάσταση και έως ότα να το διορθώσω μου βγήκε το λάδι! Παντελής έλλειψη τόνων, ασυνταξία και ατελείωτα ορθογραφικά λάθη ήταν το θέαμα που αντίκρισα. Εδώ να σημειωθεί ότι δεν φταίει ο ίδιος, αλλά το άδικο εκπαιδευτικό σύστημα. Ο Sostrym σταμάτησε το σχολείο στην Γ' Δημοτικού και αυ γιατί τον πήραν στρατιώτη (ήταν μόνο 24 χρονών το παιδί). Εκτοτε δε ξαναπάτησε το πόδι του σε εκπαιδευτικό ίδρυμα, οπότε ήταν αναμενόμενο να κάνει τέτοια λάθη! Δεύτερον, η μαύρη βαλίτσα που πήρα από τον Diablo περιείχε προσωπικά είδη του Rebelion (καλσόν, σουτιέν, εσώρουχα και καλλυντικά), ο οποίος το προηγούμενο βράδυ είχε κοι θεί σπίτι του Diablo, και μου ζήτησε να του τα επιστρέψω. Τρίτον, τη βίλα στην Εκάλη δεν την αγόρασα, απλώς μου τη χάρισε ο Aragorn, και αυτό επειδή κάνω πολύ καλά τη δουλειά μου. Τρίτον, σας ερωτώ, για καταλάβετε πόσο άδικο έχει ο εξυπνάκιας ο Sostrym: Πείτε μου, ρε π διά, γίνεται καφές χωρίς χαβιάρι; Τέλος, όσον αφορά στο κινητό του Mikee, η ολοκληρωμένη πρόταση που αναφώνησα, αναγιγνώσκοντας τα γραφόμενα στο μήνυμα του κινητού του είχε ως εξής: "Ντροπή σα ρε Mikee, που με πρόδωσες για μια βραδιά με τον Sostrym. Πώς μου έκανες αυτό... Χωρίζουμε!"

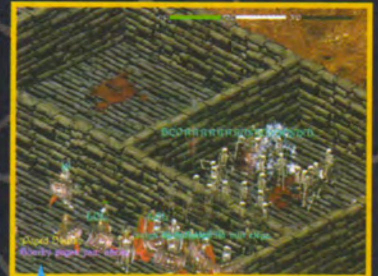
Ολα τα παραπάνω είναι φυσικά αστεϊσμοί και ουδεμία σχέση έχου με την πραγματικότητα [τουλάχιστον όσα αφορούν στο όνομά μου :]].



Ιδού, κύριοι, ποιος είναι ο Sostrym. Απολαύστε τον στις ερωτικές περιπτύξεις του.



Το Event "The Casino".



Ο Killer-Knight μέσα στο Pit εναντίον 30 Skullfires άνευ όπλου και Potions. Ετσι είχε το Bet. Τελικά, όσοι πόνταραν στον Killer κέρδισαν.

πόν η πραγματική ταυτότητα του Old Man και γιατί ήρθε τόσο ξαφνικά και απροειδοποίητα στη LightHaven; Μήπως οι συμφορές που χτυπούν την πόλη έχουν σχέση με τον ερχομό του ή μήπως ο θάνατος του αποτρόπαιου Balork έχει σηματοδοτήσει την έναρξη αλυσιδωτών γεγονότων που θα προκαλέσουν χάος και ταραχή; "

Ετσι άρχισε το πρώτο επεισόδιο από τον GM-Bandit. Οι ομάδες έπρεπε να λύσουν αρκετούς γρίφους και να σκοτώσουν πολλά τέρατα μέχρι να καταφέρουν να φτάσουν στο τελευταίο σημείο, όπου τους περίμεναν σύσσωμες οι δυνάμεις του σατανικού Balork. Τη νικήτρια ομάδα αποτελούσαν οι Dragonheart, Discreator και Malgarog, όπου εκτός από τη δόξα πήραν και τα φοβερά δώρα που έδωσε ο GM-Bandit. Ομως ο σατανικός Balork δεν το έβαλε κάτω. Συγκέντρωσε ξανά τις δυνάμεις του και ετοιμάστηκε να ξαναχτυπήσει (2ο επεισόδιο). Κάποιο πρωί, οι κάτοικοι της LightHaven βρήκαν γραμμένο στους τοίχους του ναού με αίμα το εξής 'I WILL REVENGE'. Πανικός επικράτησε στην αρχή, αλλά ο βασιλιάς Theodore τους καθησύχασε λέγοντάς τους πως θα φωνάξει τους γενναίους adventurers. Εσωσαν το νησί μας μια φορά, μπορούν να το κάνουν και πάλι.

Ομως ένα μυστηριώδες γράμμα βρέθηκε κάτω από την πόρτα του βασιλιά, το οποίο υπέγραφε ο William. Ο William είχε εξαφανιστεί αρκετό καιρό και η αγαπημένη του Annabelle τον αναζητούσε απεγνωσμένα. Το γράμμα ανέφερε τα εξής: 'I am risking my life for this. If HE finds me, I will be dead. But I have to warn you. I know all his evil plans. He is ready to attack the city again. His army is at the LH cave. I am going to hide somewhere. Please Help Me. Save me. William'. ('Ρισκάρω τη ζωή μου με αυτό. Αν ΑΥΤΟΣ με βρει, θα πεθάνω. Αλλά πρέπει να σε προειδοποιήσω. Γνωρίζω όλα τα σατανικά σχέδιά του. Ετοιμάζεται να ξαναεπιτεθεί στην πόλη. Ο στρατός του βρίσκεται στη σπηλιά της LightHeaven. Θα βρω κάπου να κρυφτώ. Σε παρακαλώ, βοήθησέ με. Σώσε με. William.'). Επειτα από 3 ώρες (και βάλε), κατά τη διάρκεια των οποίων έγιναν πολλές μάχες και λύθηκαν δύσκολοι (μη βαράτε) γρίφοι, η ομάδα που κατάφερε να σώσει τον William ήταν η ομάδα που την αποτελούσαν οι Vevilos, Asker, Lisa, Sorrath. Δόξα και πλούτη στους ήρωες από τον GM-Dark Templar. Ο William οδηγήθηκε σώος πίσω στο παλάτι και ο βασιλιάς αποσύρθηκε μαζί του για να μάθει τα σατανικά σχέδια του Balork. Ομως τα λόγια του William (3rd Episode) δεν έβγαζαν νόημα. Μιλούσε με κάτι ακατάληπτες φράσεις και όλοι νόμιζαν πως απλώς ήταν φοβισμένος και ήθελε χρόνο να ηρεμήσει. Ομως κάποιο πρωί ο William βρίσκεται δολοφονημένος.

Η συνέχεια σε λίγες μέρες επί της οθόνης σας :-]

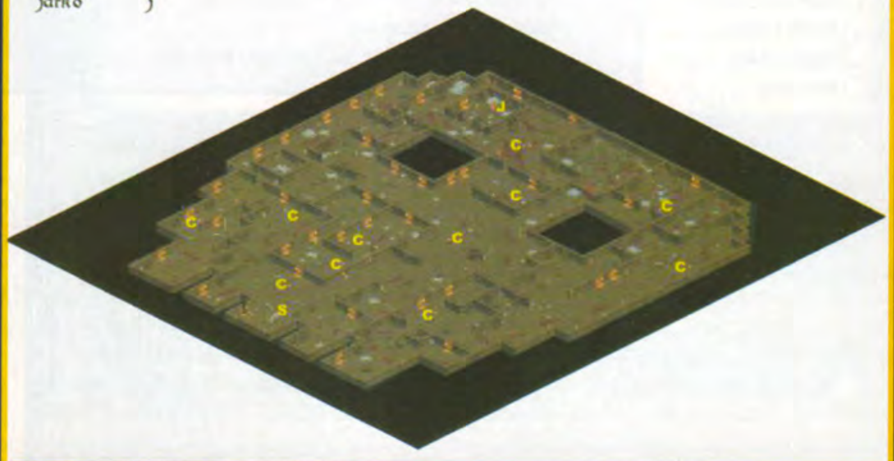
Once again "Do you feel lucky punk?'"

Ηταν μία κοινωνική προσφορά των GM-Bandit - GM-Dark Templar - Bladesinger (σενάριο και κείμενα).

Special Regards στους NoOne και NoBody για την πολύτιμη βοήθειά τους.

PC

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ JARKO (Level 3)



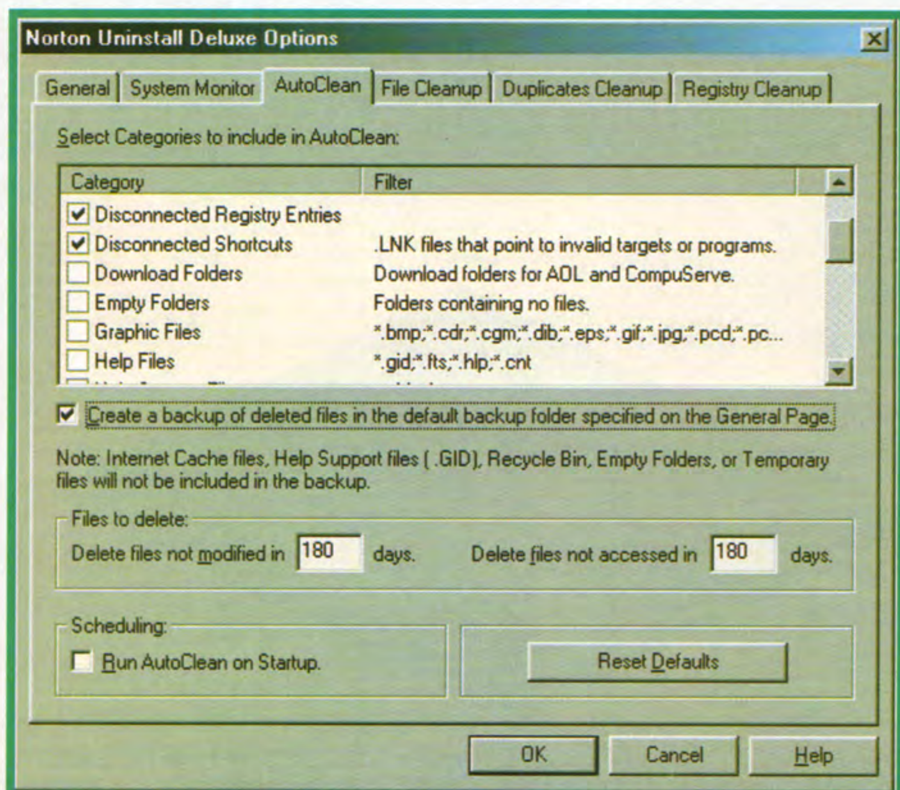
NORTON UNINSTALL DELUXE

Το απόλυτο εργαλείο για power users!

Είναι σίγουρο πως δεν υπάρχει έστω και ένας χρήστης ηλεκτρονικού υπολογιστή που να μην έχει αντιμετωπίσει κάποια στιγμή προβλήματα με την απεγκατάσταση εφαρμογών για Windows. Το πρόγραμμα που παρουσιάζουμε στο παρόν άρθρο έχει δημιουργηθεί ακριβώς για να καλύψει αυτήν την αδυναμία του λειτουργικού της Microsoft. Για άλλη μία φορά η Symantec μας λύνει τα χέρια!

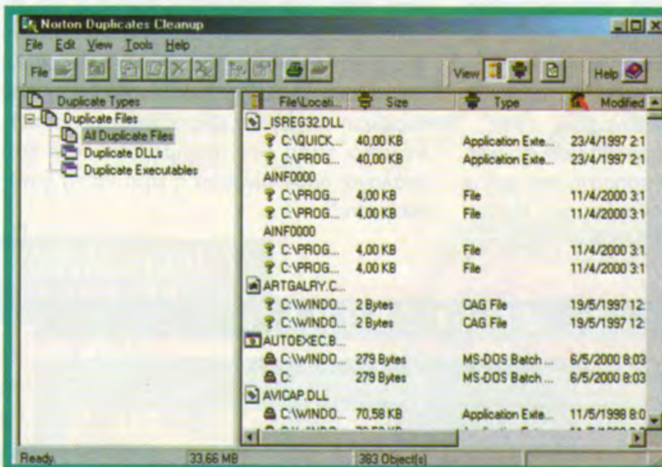
Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

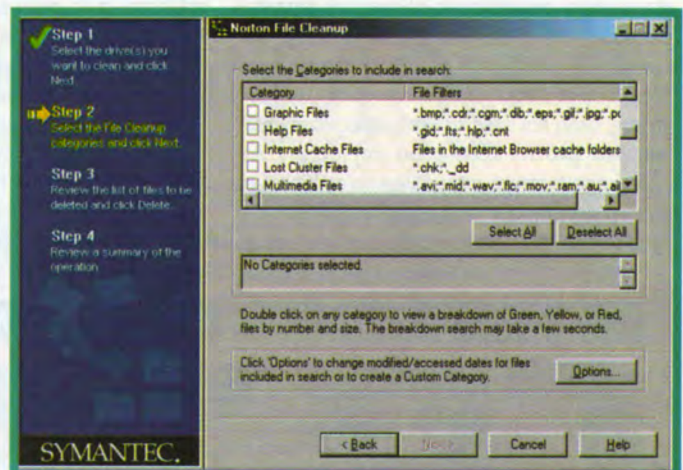
Πριν από μόλις μερικά χρόνια, και ενώ η συντριπτική πλειονότητα των χρηστών χρησιμοποιούσε το τότε κραταιό DOS, η εγκατάσταση ενός προγράμματος είχε εντελώς διαφορετική σημασία από αυτήν που έχει αποκτήσει σήμερα. Ακόμα και οι χρήστες που χρησιμοποιούσαν τα Windows 3.11 δεν διέφεραν και πολύ στο συγκεκριμένο ζήτημα. Τον παλαιό εκείνο καιρό -ανεξαρτήτου λειτουργικού συστήματος- εγκατάσταση ενός προγράμματος σήμαινε την απλή αντιγραφή των αρχείων της εφαρμογής στο σκληρό δίσκο. Παρά το ότι όλα τα προγράμματα της εποχής διέθεταν το κλασικό install.exe (ή setup.exe για τα 3.11), το συγκεκριμένο αρχείο απλώς αυτοματοποιούσε τη διαδικασία της αντιγραφής. Οταν ο χρήστης ήθελε να ξεφορτωθεί μία εφαρμογή, απλώς έσβηνε το κεντρικό directory της, και ούτε γάτα ούτε ζημιά. Τα προαναφερόμενα -δυστυχώς - έπαψαν να ισχύουν με την έλευση των Windows 95. Κάθε Windows-based πρόγραμμα (από την έκδοση 95 και έπειτα), για να αναγνωριστεί από το σύστημα πρέπει να εγκατασταθεί και όχι απλώς να αντιγραφούν τα αρχεία του στο σκληρό δίσκο. Εγκατάσταση σημαίνει ότι τα Windows, εκτός από το βασικό directory στο οποίο εγκαθιστούν το πρόγραμμα, δημιουργούν διάφορα άλλα μικρά αρχεία τα οποία είναι αναγκαία για την ομαλή λειτουργία του προγράμματος. Τα αρχεία αυτά τοποθετούνται, χωρίς φυσικά να ρωτηθεί ο χρήστης, σε υποκαταλόγους του συστήματος. Επιπλέον η εγκατάσταση ενημερώνει τη registry, καθώς και πλήθος άλλων αρχείων, όπως τα win.ini και system.ini. Το πρόγραμμα πλέον για να το "ξεφορτωθούμε" χωρίς να προκαλέσουμε πρόβλημα στο σύστημά μας πρέπει να το απεγκαταστήσουμε. Τη δουλειά αυτή αναλαμβάνει η εφαρμογή απεγκατάστασης, την οποία διαθέτει κάθε πρόγραμμα. Η εφαρμογή αναλαμβάνει να βρει οτιδήποτε καταχωρίσεις έχουν γίνει στο σύστημα και να τις εξαφανίσει μαζί με το πρόγραμμα. Δυστυχώς, τις περισσότερες φορές το uninstall των προγραμμάτων δεν μπορεί να εντοπίσει όλες τις καταχωρίσεις που έχουν γίνει κατά το setup, και έτσι μοιραία κάποιες από αυτές "ξεχνιούνται" και μένουν στο σύστημα. Τα κατάλοιπα αυτά συνήθως επιβραδύνουν τη λειτουργία των Windows, ενώ σε μερικές περιπτώσεις προκαλούν ακόμα πιο σημαντικά προβλήματα, όπως conflicts μεταξύ προγραμμάτων. Εδώ είναι που αναλαμβάνει δράση το Norton Uninstall.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Κατά την εκκίνησή του το πρόγραμμα θα επιχειρήσει να κάνει ένα γρήγορο scan στο δίσκο. Το scan αυτό ονομάζεται safetyscan και αποτελεί βασικότατη λειτουργία του προγράμματος. Ουσιαστικά καταγράφει το direc-

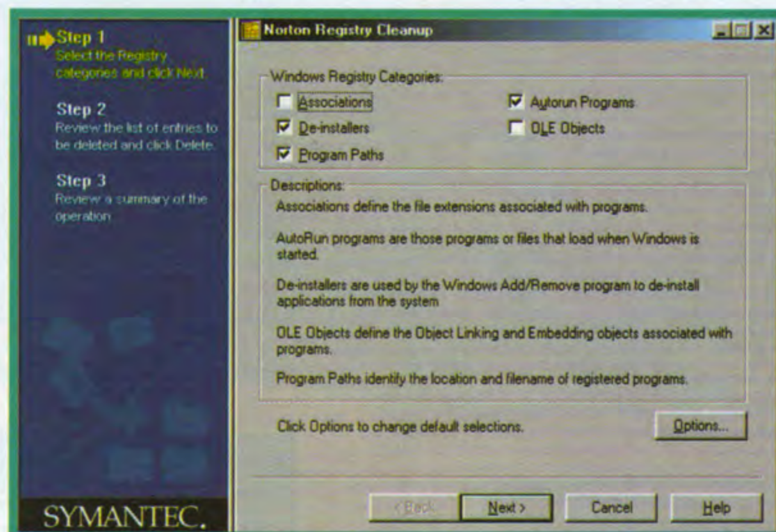




tory structure του συστήματος. Το συγκεκριμένο scan πρέπει να γίνεται κάθε φορά που αλλάζει κάτι στη δομή του δίσκου, ενώ το πρόγραμμα εκείνη τη στιγμή είναι σε λειτουργία.

Ξεκινώντας από το κεντρικό μενού, βλέπουμε πως η εφαρμογή χωρίζεται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες. Από επάνω προς τα κάτω, στο κεντρικό παράθυρο του προγράμματος, έχουμε τις επιλογές program cleanup, disk cleanup και system watch.

Οι δύο πρώτες έχουν να κάνουν ουσιαστικά με τη θεραπεία του συστήματός μας, ενώ η τρίτη με την πρόληψη.



Επιλέγοντας την επιλογή program cleanup εμφανίζεται δεξιά στο κεντρικό παράθυρο ένα υπομενού με αρκετές άλλες επιλογές. Η πρώτη από αυτές (remove program) χρησιμοποιείται για το uninstall κάποιας εφαρμογής. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο σε αυτήν, καθώς περιγράφεται αναλυτικά ολόκληρη η διαδικασία απεγκατάστασης στο ειδικό ένθετο στο τέλος του άρθρου. Η δεύτερη δυνατότητα που έχουμε μέσα από το ίδιο μενού είναι να μεταφέρουμε κάποιο πρόγραμμα σε κάποιο άλλο σημείο του δίσκου μας (move program), ενώ η τρίτη εντολή (copy program) χρησιμοποιείται για να αντιγράψουμε κάποια εφαρμογή από το δίσκο μας και να τη χρησιμοποιήσουμε σε κάποιο άλλο σύστημα. Στην τελευταία περίπτωση το Norton δημιουργεί ένα self-extracting file, το οποίο όταν "τρέξουμε", αναλαμβάνει το setup του αντιγραμμένου προγράμματος, ενώ φροντίζει για τη σωστή τοποθέτηση όλων των αρχείων στον καινούριο δίσκο, ακόμα και τις ρυθμίσεις της registry και των αρχείων του συστήματος. Το μενού program cleanup κλείνει με τις κλασικές εντολές Store και Restore, που αποτελούν το Α και το Ω των εφαρμογών του είδους.

Το σημαντικότερο κατά τη γνώμη μου μενού είναι το "Disk cleanup". Εδώ βρίσκονται όλες οι επιλογές που κάθε power user ονειρεύεται. Η λειτουργία Autoclean μας επιτρέπει να σβήσουμε από το σύστημα ομάδες αρχείων που δεν χρειαζόμαστε. Μέσα από ένα πολύ απλοϊκό και εύχρηστο μενού δηλώνουμε το είδος των αρχείων που θέλουμε να διαγράψουμε και το Norton αναλαμβάνει να τα βρει και να τα εξοντώσει. Με τον τρόπο αυτόν μπορούμε με μερικά click να απαλλαγούμε από τα chk files που δημιουργούνται όταν εντοπίσει πρόβλημα το scandisk, τα tmp files που δημιουργούν συνέχεια τα Windows και γενικά οτιδήποτε άλλο είδος αρχείων θέλουμε. Η επόμενη επιλογή ακούει στο όνομα "File cleanup" και ουσιαστικά είναι ακριβώς η ίδια με την Autoclean, με μόνη διαφορά ότι το τελευταίο έχει τη δυνατότητα να ξεκινάει και αυτόματα κατά το startup των Windows. Στη συνέχεια βλέπουμε την επιλογή "Duplicates cleanup", η οποία ψάχνει να βρει οποιοδήποτε αρχείο υπάρχει στο δίσκο πάνω από μία φορά και το παρουσιάζει στο χρήστη. Προσοχή! Το γεγονός πως πολλά αρχεία εμφανίζονται σε πάνω από έναν καταλόγους στο δίσκο δεν σημαίνει πως είναι και περιττά. Τα Windows απαιτούν μερικά σημαντικά αρχεία (DLLs κ.λπ.) να βρίσκονται σε διάφορες διαδρομές στο δίσκο. Για το λόγο αυτόν δεν πρέπει να σβήνουμε κάποιο διπλοεμφανιζόμενο αρχείο, αν δεν ξέρουμε πολύ καλά τι κάνουμε. Η πιο βαρυσήμαντη ίσως λειτουργία του Norton ακούει στο όνομα "Registry cleanup". Αποτελείται από έναν step-to-step wizard, ο οποίος βοηθάει ακόμα και τον πιο αρχάριο χρήστη να επιλέξει και να διαγράψει οποιεσδήποτε προβληματικές καταχωρίσεις έχουν γίνει στη registry των Windows. Τέλος, το μενού κλείνει με την επιλογή "Restore", η οποία ουσιαστικά λειτουργεί ως undo και μας επιτρέπει να επαναφέρουμε αρχεία που έχουμε διαγράψει με το πρόγραμμα, αν φυσικά έχουμε προνοήσει να κρατήσουμε πρώτα backup!

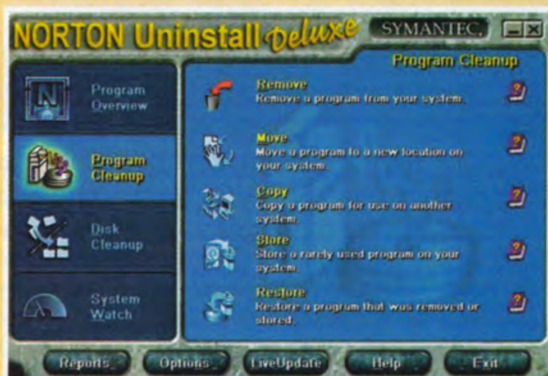
Το τρίτο και τελευταίο στη σειρά μενού (System watch), όπως έχουμε προαναφέρει, έχει να κάνει περισσότερο με την πρόληψη προβλημάτων. Οι δύο βασικές επιλογές του είναι οι Monitor Installation και Install Guard. Η πρώτη χρησιμοποιείται αμέσως προτού εγκαταστήσουμε κάποιο καινούριο πρόγραμμα στον υπολογιστή μας. Κατά την επιλογή της το Norton μας ζητάει να δηλώσουμε το executable αρχείο από το οποίο θα γίνει η εγκατάσταση του νέου προγράμματός μας. Το System Monitor στη συνέχεια αναλαμβάνει να

καταγράψει οποιαδήποτε αλλαγή και καταχώριση έγινε στο σύστημά μας κατά το setup. Με τον τρόπο αυτό γνωρίζουμε ανά πάσα στιγμή όλα τα αρχεία που χρησιμοποιεί κάθε εφαρμογή μας, αλλά και όλες τις καινούριες καταχωρίσεις που γίνονται κάθε φορά στη registry. Αν τώρα κάποια στιγμή στο μέλλον το πρόγραμμα που εγκαταστήσαμε αποδειχθεί επιβλαβές για την "υγεία" του υπολογιστή μας, μπορούμε κάλλιστα να το αφαιρέσουμε παντελώς, χρησιμοποιώντας την τελευταία επιλογή του μενού, "Install guard". Το συγκεκριμένο option χρησιμοποιείται μόνο σε συνάρτηση με το system monitor και δεν λειτουργεί μόνο του.

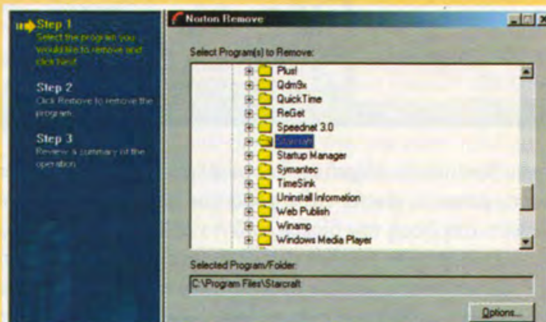
Κλείνοντας αυτήν την παρουσίαση, θα ήθελα να σας επιστήσω την προσοχή στη χρήση προγραμμάτων της κατηγορίας του Norton Uninstall Deluxe. Τα συγκεκριμένα προγράμματα αποτελούν πολύτιμους αρωγούς για την καλή λειτουργία του υπολογιστή και εξασφαλίζουν κατά πολύ μεγάλο ποσοστό την ομαλή χρήση του συστήματος, μέχρι να έρθει η αναπόφευκτη στιγμή της κρίσης (λέγε με format). Αν μέχρι τώρα δεν χρησιμοποιούσατε κάτι ανάλογο, ήρθε σίγουρα η ώρα να το ξανασκεφτείτε.

PC

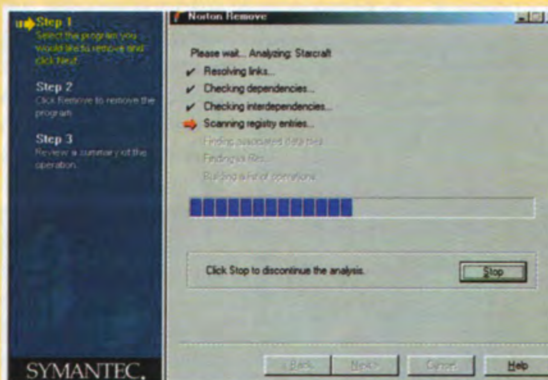
UNINSTALL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΕ ΕΞΙ ΒΗΜΑΤΑ



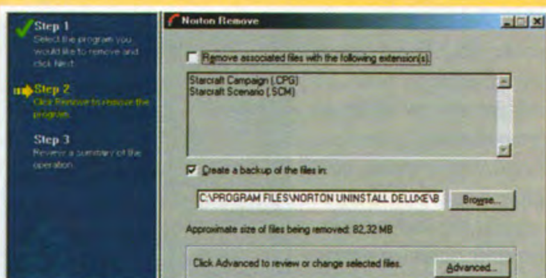
1 **Από το κεντρικό μενού του προγράμματος επιλέγουμε Program cleanup και στη συνέχεια Remove.**



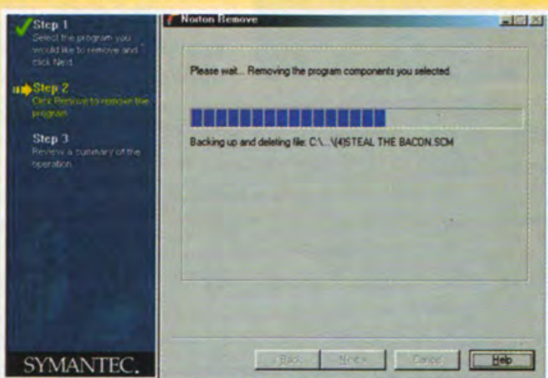
2 **Εμφανίζεται ο γνωστός μας file browser, που μας παρακινεί να επιλέξουμε το directory του προγράμματος που θέλουμε να "εξαφανίσουμε". Για τις ανάγκες του συγκεκριμένου άρθρου θα θυσιάσουμε το StarCraft!**



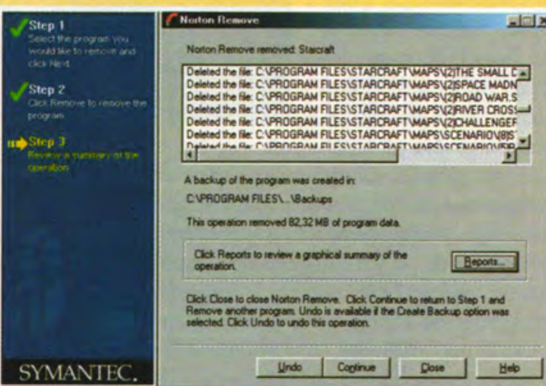
3 **Αφού πατήσουμε Next, το πρόγραμμα ξεκινάει να αναλύει το προς απεγκατάσταση πρόγραμμα και ψάχνει να βρει οτιδήποτε επιπλέον σχετίζεται με αυτό.**



4 **Το Norton τελείωσε την ανάλυση του προγράμματος. Αν θέλουμε να κρατήσουμε backup της εφαρμογής που θα "ξεφορτωθούμε", πρέπει να φροντίσουμε να έχουμε ενεργοποιημένη τη σχετική ρύθμιση.**



5 **Πατάμε Remove και ξεκινάει ταυτόχρονα με την απεγκατάσταση και το backup, αν φυσικά έχουμε επιλέξει κάτι τέτοιο στο προηγούμενο παράθυρο.**



6 **Το πρόγραμμα έχει τελειώσει με το uninstall και μας ενημερώνει για οτιδήποτε βρήκε και αφαίρεσε. Αν μετανιώσατε, υπάρχει πάντα το πλήκτρο Undo. (Ευτυχώς, γιατί έχω να πω δυο λογάκια σε κάτι Templars!)**

Διαβάστε στο τεύχος Ιουνίου

TECHNOLOGY UPDATE

•E-SHOPPING

Η παρούσα κατάσταση και οι εξελίξεις στην ελληνική αγορά

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

•PALMTOPS

Παρουσίαση και αξιολόγηση των σημαντικότερων προϊόντων της αγοράς

ΟΔΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΣΕ CD-ROM

Τίτλοι της ελληνικής αγοράς που βοηθούν στις μετακινήσεις σας!



ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η ΖΩΗ ΧΩΡΙΣ ΤΗ MICROSOFT

•ΠΟΣΟ ΕΥΚΟΛΑ Ή ΔΥΣΚΟΛΑ ΘΑ ΚΑΝΑΜΕ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΑΣ;



2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

ΕΝΘΕΤΟ

Τα πάντα για το COREL LINUX

CD-ROM 1



- **SUN STAR OFFICE 5.1**

Σουίτα εφαρμογών γραφείου στην πλήρη έκδοσή της

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ
- SPREADSHEET
- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ
- MAIL
- ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
- BUSINESS GRAPHICS

CD-ROM 2



- **COREL LINUX OS 1.1**

Εύχρηστο λειτουργικό στην πλήρη έκδοσή του

- ΣΟΥΙΤΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ LINUX
- COREL WORDPERFECT 8.0
- SUN STAR OFFICE 5.1
- NETSCAPE COMMUNICATOR 4.73

ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Εφαρμογές εγγράφων

Από το ξεκίνημα αυτής της στήλης μελετάμε την ανάπτυξη εφαρμογών βασισμένων σε πλαίσια διαλόγου. Σε αυτό το τεύχος, όμως, θα κάνουμε μια συνοπτική αναφορά στα χαρακτηριστικά μιας document based εφαρμογής. Οι παρεχόμενες MFC δομές για τα προγράμματα αυτού του τύπου υποστηρίζουν λειτουργίες αποθήκευσης, ανάκλησης, εκτύπωσης και επεξεργασίας ενός εγγράφου. Αν ο αλγόριθμός σας παρουσιάζει τις προαναφερόμενες απαιτήσεις, τότε η υλοποίησή του με τη βοήθεια της αρχιτεκτονικής Document/View είναι μονόδρομος...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

Το περιβάλλον ενός εγγράφου, ή αλλιώς SDI (Single Document Interface), αποτελεί μία εναλλακτική προγραμματιστική διέξοδο στην MFC πλατφόρμα. Μερικές από τις εφαρμογές που ακολουθούν αυτήν την πρακτική είναι οι γνωστές Notepad, Wordpad και Paint που συνοδεύουν το λειτουργικό σύστημα των Windows. Κοινό γνώρισμά τους είναι η εργασία πάνω σε έναν προκαθορισμένο τύπο εγγράφου με παροχή δυνατοτήτων αποθήκευσης και εκτύπωσης. Αν λάβετε υπόψη σας το γεγονός πως τα Single Document Interface προγράμματα δεν μπορούν να εργαστούν σε δύο ή περισσότερα έγγραφα ταυτόχρονα, τότε έχετε ήδη κατανοήσει την προέλευση της ονομασίας SDI.

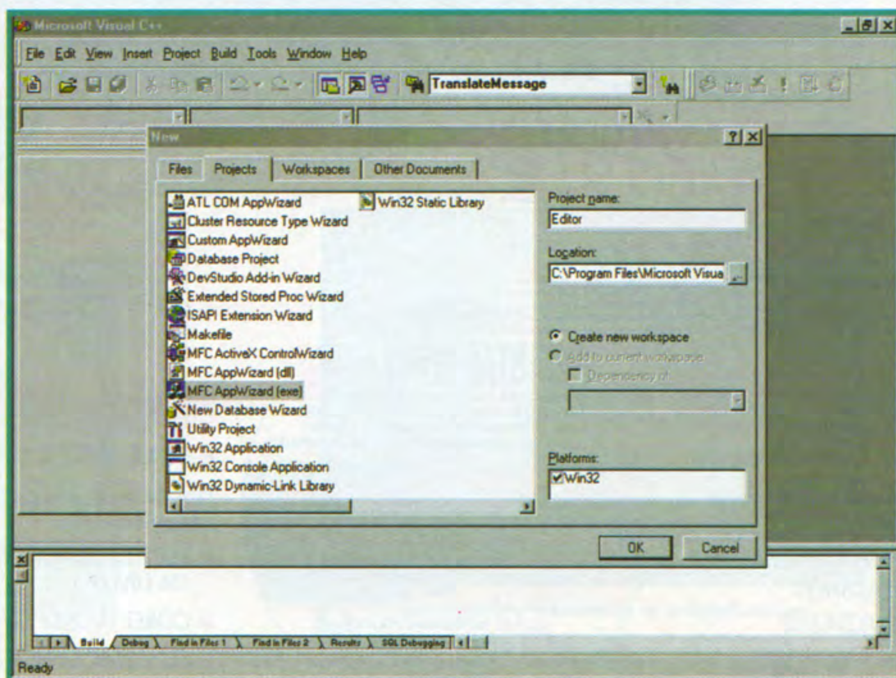
Αντίθετα, το MDI (Multiple Document Interface) περιβάλλον σάς επιτρέπει την ενασχόληση με αρκετούς διαφορετικούς τύπους εγγράφων στο ίδιο project. Ολα λειτουργούν όπως στο SDI περιβάλλον, με εξαίρεση δύο επιπλέον κλάσεις που δημιουργούνται για τη διαχείριση των ιδιαιτεροτήτων της MDI επιφάνειας εργασίας. Θα ξεκινήσουμε, επομένως, με εκτεταμένη αναφορά στο SDI περιβάλλον και στο τέλος θα εστιάσουμε στις διαφορές με το interface πολλαπλών εγγράφων.

Η DOCUMENT/VIEW ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

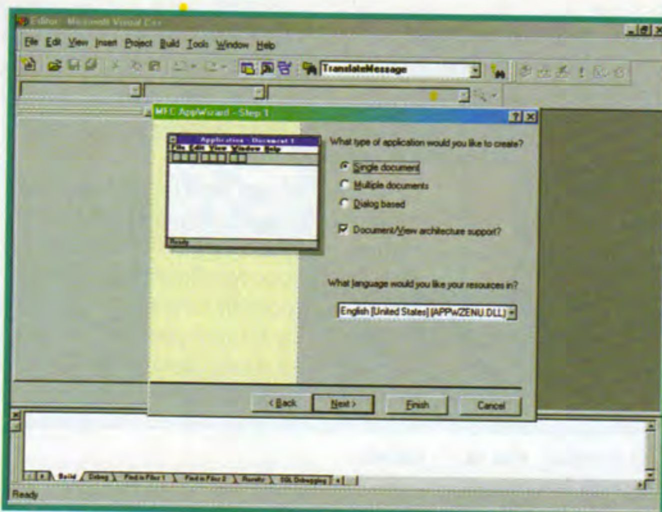
Οπως έχουμε αναλύσει σε περασμένα τεύχη, το MFC (Microsoft Foundation Classes) δεν είναι τίποτε άλλο από ένα έτοιμο πλαίσιο κλάσεων και συναρτήσεων, πολύτιμων για κάθε εφαρμογή. Μέσα σε αυτά τα όρια εντάσσεται και η προσφορά της document/view αρχιτεκτονικής που παρέχει η επιλογή SDI του MFC wizard. Η προγραμματιστική αυτή πλατφόρμα προσφέρει τις εξής εύχρηστες κλάσεις: CWinApp, CFrameView, CDocument και CView.

Η κλάση CWinApp αποτελεί τον κορμό της εφαρμογής και αναλαμβάνει τη διανομή των μηνυμάτων στις υποκατηγορίες του προγράμματος. Η κλάση CFrameView υλοποιεί όλα τα περιβάλλοντα στοιχεία ενός εγγράφου, όπως είναι τα μενού, οι γραμμές κύλισης (scrollbars στα ελληνικά!), και η γραμμή εργαλείων (toolbar).

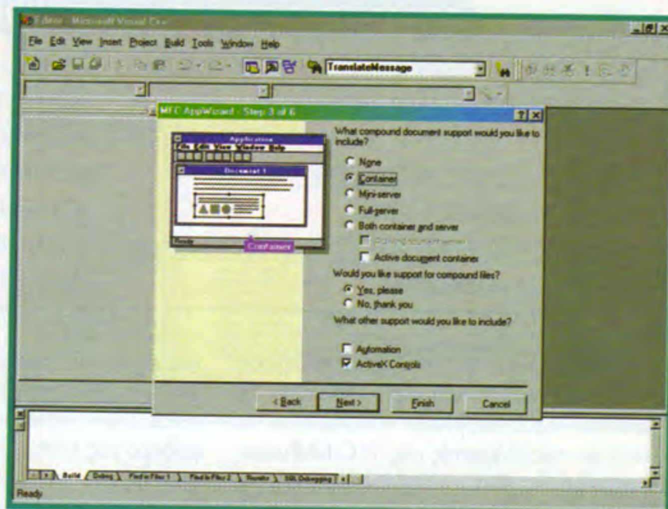
Στον πυρήνα τώρα της αρχιτεκτονικής document/view συναντάμε τις κλάσεις CDocument και CView. Η CDocument αποτελεί το ίδιο το έγγραφο. Εκεί ορίζουμε τον τύπο και την υφή του εγγράφου που θα χειρίζεται η εφαρμογή



Ο δικός μας επεξεργαστής κειμένου!



Single Document επιλογή. Ας μην το παρακάνουμε...



Τσεκάρετε το container...

μας και "χτίζουμε" όλες τις απαραίτητες δομές που θα στεγάσουν τα δεδομένα που θα απαρτίζουν κάθε έγγραφο. Λογικό είναι, επομένως, η CDocument να επωμίζεται και την ευθύνη της αποθήκευσης και της ανάκτησης αυτών των εγγράφων.

Το επόμενο βήμα είναι η προβολή του εγγράφου στο χρήστη και ο καθορισμός του τρόπου με τον οποίο θα επιτρέπεται η περαιτέρω επεξεργασία στην οθόνη. Η κλάση CView σηκώνει το μεγαλύτερο φόρτο εργασίας, μια και φροντίζει για το σχεδιασμό στην οθόνη και την επικοινωνία με το χρήστη. Και εδώ το MFC παρέχει τυποποιημένα πλαίσια εργασίας που απορρέουν από τη CView. Ας τα δούμε ένα ένα.

CEditView: Πλαίσιο επεξεργασίας κειμένου. Το έγγραφό μας μετατρέπεται σε μια σελίδα κειμένου έτοιμη για εισαγωγή χαρακτήρων.

CRichEditView: Το ίδιο με το CEditView, με επιπλέον δυνατότητες μορφοποίησης κειμένου (χαρακτήρες, παράγραφοι).

CListView: Το έγγραφο αποκτά χαρακτηριστικά λίστας.

CScrollView: Υποστήριξη scrolling στο έγγραφο. Εμφανίζονται τα γνωστά πλαίσια κύλισης με τα βέλη και το δείκτη.

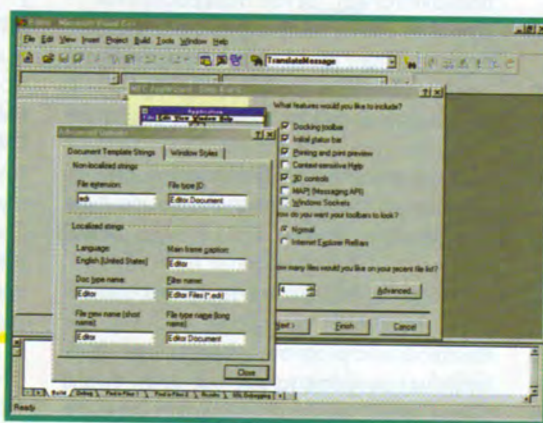
CFormView: Λειτουργίες φόρμας στο έγγραφο. Υποστήριξη όλων των γνωστών controls (στοιχεία ελέγχου).

CHtmlView: Δομή ανάγνωσης ιστοσελίδας. Πλοήγηση με back και forward, hyperlinks και URLs.

CTreeView: Δενδροειδής δομή.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Η ουσία μιας εφαρμογής SDI - αλλά και MDI - είναι η επικοινωνία των δομών CDocument και CView. Είναι σημαντικό να μη συγχέουμε τις δύο αυτές κατηγορίες και να φροντίζουμε να "αγκιστρώνουμε" τις δικές μας παρεμβάσεις στα σημεία που πρέπει. Η κατηγορία CDocument στεγάζει όλες τις δομές και τις συναρτήσεις που χειρίζονται τα δεδομένα του εκάστοτε εγγράφου. Για παράδειγμα, εάν το πρόγραμμά μας παρουσιάζει στοιχεία από μία βάση δεδομένων, στην κατηγορία CDocument θα ορίσουμε τη μορφή τους, τον τρόπο που θα επεξεργάζονται και τον τρόπο που θα ενημερώνεται η βάση δεδομένων από το χρήστη. Ο συνδετικός κρίκος με το χρήστη είναι η κατηγορία CView. Μέσω αυτής, τα δεδομένα της CDocument οπτικοποιούνται και προσφέρονται στο χρήστη για ενδεχόμενη επεξεργασία. Στην περίπτωση αυτή η CView αναλαμβάνει και τη μεταβίβαση των παρεμβάσεων στην κλάση CDocument, ώστε να αναπροσαρμοστεί το περιεχόμενο του εγγράφου.



Μέχρι και δικό μας extension θα έχουμε, το περίφημο edr.

ΑΠΟ ΤΟΝ WIZARD ΣΤΟ SDI

Με τη βοήθεια του MFC wizard θα ξεκινήσουμε το project μας, που για αυτό το τεύχος θα είναι ένας επεξεργαστής κειμένου (τρέμε WORD!). Ξεκινήστε επιλέγοντας New από το μενού File και διαλέξτε τον MFC application wizard. Βαφτίστε το project μας "Editor" και στο step 1 τσεκάρετε το Single document. Προσέξτε το Document/View architecture support να είναι επίσης τσεκαρισμένο. Στο step 3 επιλέξτε το Container (απαραίτητο, επειδή μετέπειτα θα επιλέξουμε ως κατηγορία βάσης την CRichEditView). Στο step 4 κάνετε κλικ στο Advanced, όπου θα δώσετε ως file extension το δικό μας format "edr". Τέλος, στο step 6 ως Base Class για το έγγραφό σας ορίστε τη CRichEditView. Πατήστε OK και το 95% της εφαρμογής μας είναι έτοιμο!

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ MDI - ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΟΜΕΣ

Οι κλάσεις CWinApp, CFrameView, CDocument και CView του SDI εμπλουτίζονται με τις CMainFrame και CChildFrame όταν καταφεύγουμε στο MDI. Η CMainFrame κάνει αυτό που

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ
('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Υπενθυμίζουμε πως η Visual C++ είναι μία case sensitive γλώσσα. Τι σημαίνει αυτό; Οτι διαχωρίζει κεφαλαία από μικρά στις εντολές που πληκτρολογούμε. Αλλη η μεταβλητή pMenu και άλλη η μεταβλητή pmenu, δηλαδή! Φροντίστε να το θυμάστε, αλλιώς δεν θα μπορείτε να κάνετε χρήση της τεχνολογίας IntelliSense που παρέχει το περιβάλλον της Visual C++ 6.0. Η τεχνολογία αυτή είναι υπεύθυνη για τα popup υποβοηθήματα όσο πληκτρολογούμε τον κώδικά μας.

ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ 111 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 (ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 (ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 (ΜΑΪΟΣ 2000)	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...

υπόσχεται το όνομά της, διεκπεραιώνει δηλαδή όλες τις λειτουργίες του κυρίου πλαισίου. Σε αυτόν τον τομέα υπάγονται οι toolbars και τα μενού του προγράμματός μας. Η CchildFrame, με τη σειρά της, είναι η κατηγορία που υιοθετεί τις ευθύνες τις CView. Ερχεται σε επαφή με την οθόνη και μεταβιβάζει τα μηνύματα του χρήστη στο έγγραφο.

ΑΠΟ ΤΟΝ WIZARD ΣΤΟ MDI

Ως συνήθως θα ακολουθήσουμε τη διαδρομή παραγωγής του σκελετού της εφαρμογής μας μέσα από τον AppWizard. Επιλέξτε τον και δώστε ως project name το: "MultiEdit". Προχωρήστε με Next σε όλα τα υπόλοιπα βήματα, προσέχοντας να αφήσετε τσεκαρισμένη την επιλογή Multiple documents στο step 1 και την επιλογή Container στο step 3. Στο Advanced του step 4 δώστε ως File extension το "mdr". Ως Base class στο step 6 προτιμήστε τη CRichEditView. Εξίσου εύκολα με το SDI project έχουμε δημιουργήσει ένα απλοϊκό σημειωματάριο με υποστήριξη εκτυπώσεων, αρχείων και πολλαπλών εγγράφων.

CONTEXT MENU

Ισως να έχετε συναντήσει τον όρο context menu μεταφρασμένο στην ελληνική βιβλιογραφία ως μενού συμφραζομένων ή αναδυόμενο μενού. Οπως και να το πούμε, ένα context menu είναι το μενού που γίνεται ορατό στο παράθυρό μας έπειτα από δεξί, συνήθως, κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του. Το μενού "αναδύεται" ανάλογα με το ποιο αντικείμενο ήταν στο προσκήνιο όταν το ενεργοποιήσαμε, γι' αυτό και αποκαλείται και "μενού συμφραζομένων" - εξαρτάται από τη θέση στην οποία το επικαλεστήκαμε. Τέτοια μενού είναι αρκετά δημοφιλή σε document/view based προγράμματα. Για παράδειγμα, θυμηθείτε τη λειτουργικότητα του μενού που αναδύεται στο Word όταν κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο έγγραφό μας. Παράλληλα, αν κάνουμε κλικ στο κύριο πλαίσιο του ίδιου προγράμματος, εμφανίζεται ένα άλλο context menu.

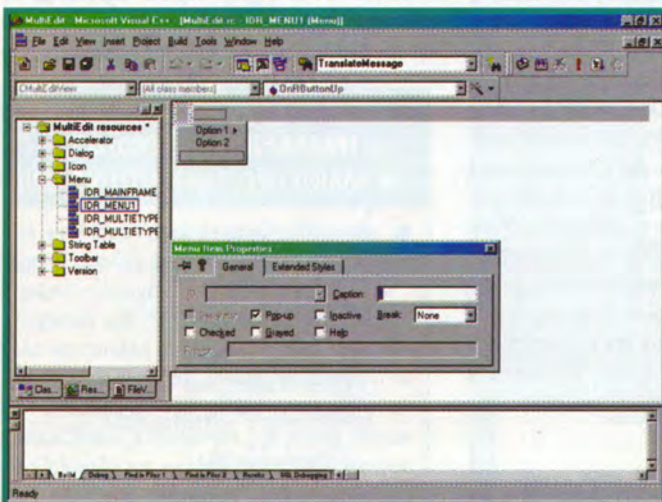
Θα προσθέσουμε και εμείς ένα context menu στην MDI εφαρμογή μας. Στο tab Resources ανατρέξτε στο φάκελο Menu και με δεξί κλικ προσθέστε το δικό σας με την εντολή "Insert Menu". Επειδή το μενού αυτό θα το κατασκευάσουμε ειδικά για αναδυόμενο, πρέπει η επάνω επιλογή να είναι κενή, μια και δεν θα είναι ορατή στο χρήστη. Για αυτόν το λόγο, κάνετε διπλό κλικ στην πρώτη κενή επιλογή και ως Caption δώστε έναν κενό χαρακτήρα. Ετσι, θα προκαλέσετε την εμφάνιση μιας νέας επιλογής, από την οποία θα ξεκινήσουμε κανονικά τη δόμηση του νέου μενού μας. Κατασκευάστε ένα πιλοτικό μενού της αρεσκείας σας. Δεν είναι ανάγκη να του δώσετε ακόμα ιδιαίτερη λειτουργικότητα, καθώς μπορείτε μετέπειτα να το τροποποιήσετε.

Στον Class Wizard διαλέξτε για Class Name τη CMultiEditView και παγιδεύστε με μια συνάρτηση το μήνυμα "WM_RBUTTONUP". Στο τέλος του αρχείου MultiEditView.cpp θα προστεθεί η συνάρτηση CMultiEditView::OnRButtonUp. Αυτήν θα χρησιμοποιήσουμε για να εμφανίζουμε το αναδυόμενο μενού, όποτε ο χρήστης απελευθερώνει το δεξί πλήκτρο του mouse. Προσθέτουμε, λοιπόν, τον ακόλουθο κώδικα :

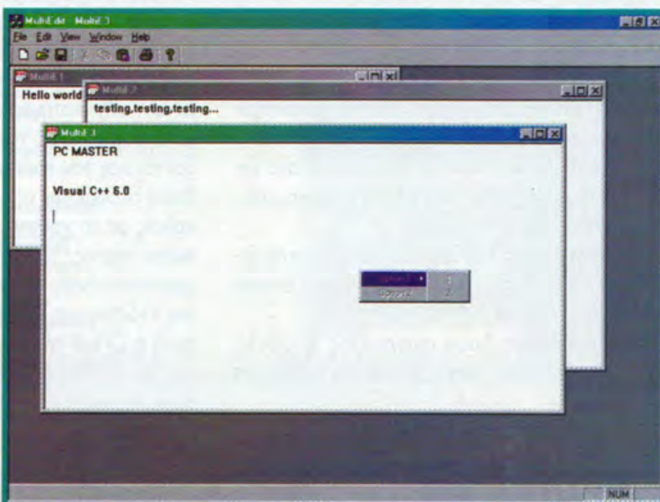
```
void CMultiEditView::OnRButtonUp(UINT
   nFlags, CPoint point)
{
// TODO: Add your message handler code here
   and/or call default

CMenu menu;
CMenu *pointMenu;
CPoint *mypoint;
mypoint=&point;
ClientToScreen(mypoint);
menu.LoadMenu(IDR_MENU1);
pointMenu=menu.GetSubMenu(0);
pointMenu-
   >TrackPopupMenu(TPM_RIGHTBUTTON,my
   point->x,mypoint->y,AfxGetMainWnd());
CRichEditView::OnRButtonUp(nFlags, point);
}
```

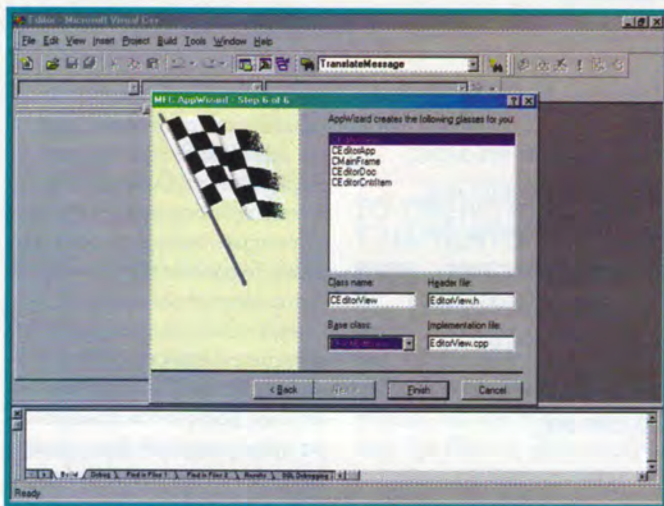
Παρατηρήστε πως η εντολή ClientToScreen κάνει την απαραίτητη μετατροπή ώστε μετέπειτα να εμφανιστεί το μενού εκεί όπου έγινε το κλικ. Η συνάρτηση menu.LoadMenu



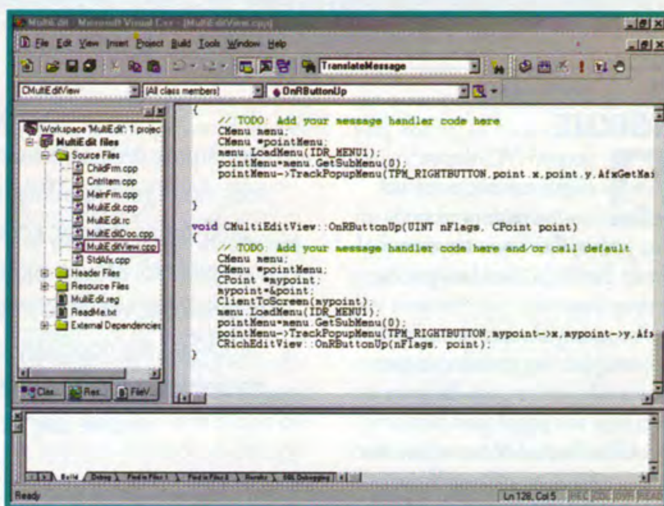
Ενα context menu απαιτεί ειδική κατασκευή.



Το context menu εμφανίζεται εκεί όπου έγινε κλικ, χάρη σε μια μικρή παρέμβασή μας στον κώδικα.



Πολλές διαθέσιμες επιλογές για base class του εγγράφου μας.



Μικρός σε μέγεθος κώδικας για να υλοποιήσουμε το αναδυόμενο μενού.

(IDR_MENU1) αναθέτει το μενού με το ID "IDR_MENU1" στη μεταβλητή menu που ορίσαμε ανωτέρω. Οπως βλέπετε, ο τύπος της menu είναι ο MFC τύπος CMenu. Ακολούθως, ορίσαμε έναν δείκτη (pointer) τύπου CMenu, τον pointMenu. H Visual C++ αναγνωρίζει ότι αναφερόμαστε σε δείκτη επειδή προσθέσαμε το σύμβολο "*" πριν από το όνομά του. Επειδή, ακριβώς, είναι δείκτης, για να προσπελάσουμε αργότερα τα μέλη του χρησιμοποιούμε το σύμβολο -> αντί της παραδοσιακής, και από τη Visual Basic ακόμα, τελείας. Για να αναγκάσουμε έναν δείκτη να αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, αρκεί να τον εξισώσουμε με τη διεύθυνση του αντικειμένου αυτού. Κάτι τέτοιο κάναμε με την εντολή mypoint=&point. Ο δείκτης mypoint δείχνει πλέον το αντικείμενο point. Με το σύμβολο "&" ζητάμε τη διεύθυνση στη μνήμη του αντικειμένου point. Οι δείκτες δεν είναι τίποτε άλλο παρά μεταβλητές που αποθηκεύουν διευθύνσεις μνήμης. Ετσι, όταν σβήνουμε έναν δείκτη, δεν σβήνουμε το ίδιο το αντικείμενο, αλλά στην ουσία διαγράφουμε κάποια πινακίδα που παραπέμπει σε αυτό. Αυτό το γεγονός καθιστά τους δείκτες ιδανική δομή για τα δυναμικά στοιχεία μιας εφαρμογής, καθώς και εξαιρετική μέθοδο προσωρινής αναφοράς. Ο δείκτης που δείχνει σε ένα αντικείμενο καταναλώνει ελάχιστη μνήμη σε αντίθεση με ένα πλήρες αντίγραφο του ιδίου αντικειμένου.

Η συνάρτηση-μέλος TrackPopupMenu εμφανίζει το αναδυόμενο μενού στην οθόνη μας. Ως πρώτη παράμετρο δέχεται κάτι από τα ακόλουθα:

- **TPM_CENTERALIGN** Κεντράρει τις επικεφαλίδες των μενού.
- **TPM_LEFTALIGN** Στοιχειοθετεί τις επικεφαλίδες των μενού αριστερά.
- **TPM_RIGHTALIGN** Στοιχειοθετεί τις επικεφαλίδες των μενού δεξιά.
- **TPM_LEFTBUTTON** Ενεργοποιεί το popup menu με το πάτημα του αριστερού mouse button.
- **TPM_RIGHTBUTTON** Ενεργοποιεί το popup menu με το πάτημα του δεξιού mouse button.

Ακολουθούν οι παράμετροι:

- **X** Η συντεταγμένη x όπου θα εμφανιστεί το popup menu.
- **Y** Η συντεταγμένη y όπου θα εμφανιστεί το popup menu. Συνήθως επιλέγουμε το σημείο που έγινε το mouse click από το χρήστη.
- **PWnd** Προσδιορίζει το παράθυρο στο οποίο εμφανίζεται το pop-up menu. Το παράθυρο αυτό δέχεται τα WM_COMMAND μηνύματα που πυροδοτούν τις λειτουργίες του menu.
- **LpRect** "Δείχνει" σε μια RECT δομή ή ένα CRect αντικείμενο που περιέχει το πλαίσιο στο οποίο αν ο χρήστης κάνει click όσο είναι ενεργό το pop-up menu, τότε αυτό δεν εξαφανίζεται.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Εχετε συγκινηθεί με αυτά που διαβάζετε στη στήλη της VISUAL C++ ; Θέλετε να μας πείτε δυο λόγια συμπαράστασης, να μας δώσετε ένα φιλικό χτύπημα στον ώμο, βρε αδερφέ; Ή μήπως έχετε αγανακτήσει με τα γραφόμενά μας και θέλετε να μας εξομολογηθείτε τον πόνο σας; Καταθέστε τα όνειρά σας, τις προσδοκίες σας, τα μπινελίκια σας, τις παραγγελιές σας και γενικότερα ό,τι θα επιθυμούσατε να αποτελέσει ύλη για μελλοντικά τεύχη στην εξής συγκλονιστική διεύθυνση: a_vaggelis@hotmail.com.

Προγραμματιστικά θα ήταν σωστότερο να παγιδεύαμε το message "WM_CONTEXT MENU", αντί του μηνύματος που πυροδοτείται από την απελευθέρωση του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού, του WM_RBUTTONUP δηλαδή. Τούτο διότι το εν λόγω μήνυμα αποστέλλεται τόσο με την απελευθέρωση του δεξιού πλήκτρου όσο και με το πάτημα του ειδικού πλήκτρου context menu που υπάρχει στα περισσότερα σύγχρονα πληκτρολόγια. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να φτιάξετε από τον class wizard την αντίστοιχη συνάρτηση και να κάνετε ακριβώς την ίδια προσθήκη όπως προηγουμένως. Η συνάρτηση που πρέπει να υλοποιήσετε είναι η:

```
void CMultiEditView::OnContextMenu(CWnd*
    pWnd, CPoint point)
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η συνοπτική αυτή ματιά στο περιβάλλον εφαρμογών εγγράφων μπορεί να δώσει λύση σε αρκετά προγραμματιστικά προβλήματα. Δεν είναι ανάγκη να περιοριστούμε σε παραλλαγές εφαρμογών επεξεργασίας κειμένου. Οι παρεχόμενες συναρτήσεις μπορούν να αποτελέσουν γόνιμο έδαφος για προσθήκη γραφικών, λογιστικών φύλλων και κάθε άλλου είδους δομής που έχει τη δυνατότητα προβολής και επεξεργασίας. Ακόμα και αρκετά προγράμματα επεξεργασίας ήχου υιοθετούν αυτήν την τακτική προκειμένου να απεικονίσουν στο χρήστη πολλά διαφορετικά samples. Τα διαφορετικά πλαίσια δόμησης της βασικής κλάσης CView δίνουν εξαιρετική ευελιξία και πλαστικότητα στον wizard, με αποτέλεσμα να γλιτώνουμε όλη τη "βαρετή" δουλειά. Από κει και πέρα, μοναδικός περιορισμός είναι η φαντασία μας...

PC

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

FBI & ΚΩΔΙΚΕΣ ΗΘΙΚΗΣ

Αγαπητό "PC Master", Πήρα την απόφαση να σου γράψω μετά από ένα χρόνο, διάστημα κατά το οποίο διαβάζω ανελλιπώς κάθε τεύχος σου.

Αν και ασχολούμαι με τους υπολογιστές για ένα χρόνο, έχω γίνει φανατικός χρήστης και θέλω να ονομάζω τον εαυτό μου έναν would-be hacker. Με αυτό μου το γράμμα θέλω να αναφερθώ στο ζήτημα που προέκυψε με τις διαδικτυακές επιθέσεις που δέχτηκαν μερικά από τα μεγαλύτερα sites στο Internet. Προσωπική μου άποψη είναι ότι οι επιθέσεις αυτές δεν απέβλεπαν σε κάποιο οικονομικό όφελος αλλά αποτελούσαν μια επίδειξη δύναμης προς το FBI, η οποία εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο του κυβερνοπολέμου που έχει ξεσπάσει τον τελευταίο καιρό.

Οι επιθέσεις αυτές είχαν σαν στόχο να λειτουργήσουν ως ενδείξεις διαμαρτυρίας προς τους απανταχού "κατακτητές" του Διαδικτύου, συμπεριλαμβανομένης της Microsoft, η οποία έχει καταφέρει να μονοπωλήσει και αυτόν τον τομέα της πληροφορικής. Με αυτές τις επιθέσεις οι hackers προσπάθησαν να δείξουν σε αυτές τις εταιρίες αλλά και στο FBI ότι έχουν και τη δύναμη και τα μέσα, ώστε να επιφέρουν καταστάσεις πανικού, παρόμοιες με αυτές που επικράτησαν όταν έκανε την εμφάνιση του το "worm" στο Internet, και μάλιστα χωρίς κανείς να είναι σε θέση να βρει τους ενόχους, αφού μέχρι αυτή τη στιγμή το FBI έχει κάνει μηδενικές προόδους.

Κατά τη γνώμη μου, αυτές οι επιθέσεις θα συνεχιστούν και θα κορυφωθούν μέσα στους επόμενους μήνες, παρά τις όποιες προσπάθειες γίνονται για να αποτραπεί κάτι τέτοιο. Άλλωστε όλες οι ενδείξεις αυτό δείχνουν, αφού, όπως μάθαμε, η κυκλοφορία νέων προγραμμάτων τύπου DDoS (Direct Denial of Service) αυξάνεται με σταθερούς ρυθμούς, με αποτέλεσμα κάποιος που έχει λίγη όρεξη για ψάξιμο να μπορεί πολύ εύκολα να προμηθευτεί κάποιο από αυτά.

Κλείνοντας, θα ήθελα να εκφράσω τη δυσαρέσκειά μου για όσους πιστεύουν ότι πειρατές και hackers είναι το ίδιο πράγμα, καθώς υπάρχει τουλάχιστον μία τεράστια διαφορά μεταξύ τους: οι hackers έχουν έναν κώδικα ηθικής, σε αντίθεση με τους πειρατές, οι οποίοι ούτε που ξέρουν αυτή τη λέξη.

ΥΓ. 1: Θα χαρώ πολύ να δω το γράμμα μου στις σελίδες του περιοδικού, καθώς πιστεύω ότι θίγει ένα φλέγον ζήτημα.

ΥΓ. 2: Όποιος θελήσει να επικοινωνήσει μαζί μου ας μου γράψει στη διεύθυνση: Arch-angel@antionline.org

ΥΓ. 3: I'm a hacker, enter my world.

Φίλε μας,
Το μόνο που τελικά καταφέρνουν οι υποκινητές αυτών των "κυβερνοπολέμων", είτε hackers τους ονομάσεις είτε crackers είτε κρακεράκια με ρίγανη, εν πάσει περιπτώσει, είναι να προσφέρουν ένα καλό άλλοθι σε όσους υποστηρίζουν πως η ελευθερία στο Internet πρέπει να περιοριστεί, αυξάνοντας αντίστοιχα την αστυνόμευση. Το αποτέλεσμα είναι το ίδιο, ανεξάρτητα αν υπάρχει ή όχι κώδικας ηθικής, συνεπώς αυτό ελάχιστα ενδιαφέρει καθέναν, με εξαίρεση τους ίδιους τους "hackers", που βρίσκουν δικαιολογία για τη δική τους συνείδηση, χωρίς όμως κάποιο ουσιαστικό αντίκρισμα για τους υπόλοιπους.



ΑΠΟ ΤΟ AMERZONE ΣΤΟ... POKEMON!

Αγαπητό "PC Master", αγαπητοί συντάκτες, Γεια σας.

Είμαι ένας νέος αναγνώστης και θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου για τη σωστή δουλειά που γίνεται πάνω στο περιοδικό. Πήρα το θάρρος να γράψω αυτό το γράμμα για δύο πράγματα για τα οποία θα συμφωνήσουν με μένα και αρκετοί άλλοι αναγνώστες.

Το πρώτο σημείο που θα ήθελα να αναφερθώ και θα αγγίξει, πιστεύω, τους περισσότερους -ας μου επιτραπεί η έκφραση- "αντβεντσουράδες" του χώρου είναι το Amerzone. Από τη στιγμή που πρωτοέπαιξα το demo του, τρελάθηκα με την τρομερή του ατμόσφαιρα, τα γραφικά και γενικά με όλο το παιχνίδι. Μόλις έφτασε το παιχνίδι στο κατάστημα -έστω και καθυστερημένα-, έτρεξα να το πάρω και δεν ξεκόλλησα από πάνω του μέχρι να το τερματίσω, άσχετα αν θα ακολουθούσε η "υπολογιστο-απαγόρευση" από τα ανώτατα όργανα της οικογένειας.

Τέλος πάντων, για να μην πολυλογώ, μετά από λίγους μήνες κυκλοφόρησε το τεύχος με το "Hall of Fame". Σαν τρελλός εγώ, η πρώτη μου δουλειά ήταν να κοιτάξω τη σελίδα του "Hall of Fame" για να δω το αγαπημένο μου παιχνίδι να φιγουράρει. Κοίταξα τη στήλη "Adventure" προσεκτικά... και το στόμα μου έφτασε στο πά-

τωμα, χωρίς να μπορώ να αρθρώσω λέξη και έχοντας ένα παράπονο και ένα "γιατί" να πλανιέται στο μυαλό μου. Οπως καταλαβαίνετε, το παράπονό μου είναι για την αδικία να μην μπει ένα τόσο αξιόλογο -όπως πολλοί παραδέχονται- παιχνίδι (Amerzone), και μάλιστα με τόσο μεγάλο βαθμό (96%, αν θυμάμαι καλά), στη στήλη "Hall of Fame". Το θεώρησα αδικία, γιατί, κατά τη γνώμη μου, είναι ένα παιχνίδι-διαμάντι, με τρομερό σενάριο και άψογα γραφικά - πιστεύω να συμφωνήσουν μαζί μου όλοι όσοι το έχουν τερματίσει ή απλά δει.

Τέλος, ο άλλος λόγος που γράφω αυτό το γράμμα είναι για ένα παρεξηγημένο card game, και αυτό είναι το Pokemon. Πολλοί θεωρούν ότι είναι παιχνίδι για μικρούς, αλλά πιστεύω ότι κάνουν λάθος. Ετσι πίστευα κι εγώ, μέχρι ο μικρός μου αδελφός να με πείσει να παίξω, και, πιστέψτε με, όχι μόνο μου άρεσε, αλλά ενθουσιάστηκα. Πιστεύω πως και στην υπόλοιπη Ελλάδα υπάρχουν ουκ ολίγοι που τους αρέσει αυτό το παιχνίδι με κάρτες, για αυτό θα ήταν καλό, κατά τη γνώμη μου, να εκδοθεί με το "PC Master" και ένας οδηγός Pokemon, όμοιος με αυτόν που εκδόθηκε τον Σεπτέμβρη του '99 για το Magic.

Αυτά είχα να γράψω και πιστεύω πως ήμουν κουραστικός, αλλά τελικά τα είπα. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για τυχόν δημοσίευση και σας στέλνω θερμούς χαιρετισμούς από το ακριτικό Αμύνταιο.

ARK

ΥΓ.: Συγχαρητήρια για την άψογη διανομή του "PC Master" στα πρακτορεία εφημερίδων.

▼ Φίλε ARK,
Μην ανησυχείς καθόλου: Και το Amerzone θα μπει στο "Hall of Fame" και για το Pokemon όλο και κάτι θα κάνουμε. Γίνεται να σε απογοητεύσουμε; (Στείλε όμως κι εσύ, βρε παιδί μου, κανέναν Charizard 1st edition να πλουτίσουμε τη συλλογή μας. Μια σωστή μίζα πάντα βοηθά...)

ΤΟ ΠΡΕΛΟΥΔΙΟ ΤΗΣ ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Ημέρα Τετάρτη, 26 Απριλίου, ώρα 01:07 το βράδυ. Εξω έβρεχε καταρρακτωδώς. Το τζάκι ήταν αναμμένο και οι σπίθες της φωτιάς έσπαγαν αυτή τη σιωπή, που είχε πλημμυρίσει το σπίτι. Είχα βάλει το τρίτο κονσέρτο του φίλου μου Rachmaninoff και καθόμουνα σκεπτόμενος στην κουνιστή καρέκλα δίπλα στο τζάκι με μια κούπα ζεστό καφέ βανίλια, που τόσο μου αρέσει. Επειδή βαριόμουνα εκείνο το σκοτεινό και τόσο επιβλητικό βράδυ, επικοινώνησα με τα πνεύματα για να συζητήσουμε διάφορα θέματα. Συζητάγαμε για διάφορες καταστάσεις που διαδραματίστηκαν όλο αυτό τον καιρό στη Γη αλλά και στο πεδίο των πνευμάτων. Πριν με αποχαιρετήσουν, τους ζήτησα μια χάρη. Τους ανέθεσα μια δουλίτσα που είχε να κάνει με τον κόσμο των υπολογιστών και πιο συγκεκριμένα με το χώρο των παιχνιδιών. Μου είπαν ότι σε μια βδομάδα από εκείνο το βράδυ να τους ξανακαλέσω σε αυτό το σημείο για να μου πουν τα οράματα που είδαν.

Περίμενα, περίμενα, μέχρι που ήρθε η πολυπόθητη νύχτα. Ψιθύρισα τα πανάρχαια και άκρως ακατανόητα λόγια και ήρθαν, μέσα από μια εντυπωσιακή πόρτα φτιαγμένη από γαλάζιο φωσφοριζέ χρώμα, δύο τρομακτικά, κόκκινα, άυλα πνεύματα, αφήνοντας πίσω μια πανδαισία χρωμάτων, κάτι σαν φωτεινά αστράκια, που μετά από λίγο εξαφανίζονταν. Τα ρώτησα λοιπόν τι είδαν για τις επόμενες δεκαετίες που μας έρχονται.

Το ένα από τα δύο πνεύματα μου ανήγγειλε με γοργό ρυθμό τις θεάσεις που είχε:

"Λοιπόν, φίλε Αλέξανδρε, έχουμε και λέμε: Είδα τον κόσμο των παιχνιδιών και τους παίκτες με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τις επόμενες δύο δεκαετίες. Η χειρότερη δυστυχώς είναι η δεύτερη, που θα έχει πολλά αποκρουστικά συμβάντα, αλλά ας ξεκινήσουμε από την αρχή. Οι παίκτες αυτών των μαγευτικών κόσμων, λοιπόν, από το έτος 2000 μέχρι το δεύτερο εξάμηνο του 2001 θα είναι μαγεμένοι από τα RPGs και τον κόσμο που προσφέρουν, με την ελευθερία κινήσεων και την επιδίωξη να αυξάνουν τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων τους. Εως τότε όλα τα άλλα, αργά αλλά σταθερά, θα αρχίσουν να απορρίπτονται από το πιο πολύ κοινό, ειδικά τα adventures, που για τους περισσότερους θα θεωρούνται βαρετά, ακατανόητα και χωρίς νόημα. Οπως δηλαδή ένας πίνακας του Ρέμπραντ, που δείχνει μια λιτή γριά γυναίκα, η οποία για τους περισσότερους είναι ένα απλό και ρηχό σχέδιο, ενώ κάποιοι άλλοι εμβάθυναν στο περιεχόμενο και το αξιολόγησαν έτσι ώστε σήμερα να είναι το ακριβότερο έργο ζωγράφου, που κοστίζει μερικά δισ. Ετσι λοιπόν, τα adventures δεν θα έχουν τίποτα το νέο να δείξουν εκτός από τα αριστουργηματικά γραφικά, που θα τα ζήλευαν και οι μεγάλοι καλλιτέχνες της Αναγέννησης. Οσο για τα strategies, και αυτά με τη σειρά τους δεν θα έχουν τίποτα το ουσιαστικό να προσφέρουν, παρά μόνο νέα φρουφρού και αρώματα, που κρατάνε ακόμη τις παλιές καραβάνες να παίζουν κάποιους από τους κλώνους των Civilization, Warcraft και X-Com. Τα Doom-clones είναι τα μόνα παιχνίδια που έδιναν ψωμί στις εταιρίες που έφτιαχναν κάρτες γραφικών, μια και οι παίκτες αγοράζουν συνεχώς νέες κάρτες με περισσότερα MB μνήμης.

Αυτή η κατάσταση θα συνεχίζεται για αρκετούς μήνες, με αποτέλεσμα να ακουστεί το κύκνειο άσμα και για τα RPGs. Τίποτα πια δεν συγκινεί τους παίκτες. Οι πιο πολλοί ακουμπάνε παλιά παιχνίδια και, προσπαθώντας να διώξουν τον εγωισμό τους για το δήθεν "ξεπεσμό" τους, αρχίζουν να ακούνε ένα σιωπηλό πρελούδιο. Είναι το πρελούδιο της συνειδητοποίησης. Σιγά σιγά όλοι συνειδητοποιούν ότι η συντέλεια των παιχνιδιών φτάνει και ότι κάτι νέο χρειάζεται ο χώρος. Τότε έρχεται ξαφνικά μια εταιρία που λέγεται "Maestria" και την ιδρύεις εσύ, Αλέξανδρε, και μέσα σε ένα χρόνο φτιάχνεις ένα adventure. Ενα αριστούργημα με ένα εκπληκτικό σενάριο, γραφικά και μουσική. Ολοι οι ειδικοί ενθουσιάζονται, πολλοί συντάκτες περιοδικών του βάζουν τρομερά υψηλές βαθμολογίες και σαρώνει όλα τα βραβεία, κάνοντας πάταγο σε όλη την Ευρώπη και λίγο στην κοιμισμένη Αμερική. Ενθουσιασμένος ένας συντάκτης ελληνικού περιοδικού, με κοτσίδα, γένια και γυαλιά, σου παίρνει μια συνέντευξη και εσύ του λες ότι ο μόνος πραγματικός λόγος που πέτυχε το παιχνίδι ήταν ότι είχε ένα πραγματικά ουσιώδες σενάριο, που συγκίνησε τους πάντες, ακόμη και τους ορκισμένους εχθρούς του είδους.

Ετσι όλοι άρχισαν να αντιγράφουν το interface του παιχνιδιού, την ατμόσφαιρα και γενικώς όλα



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

τα στοιχεία του, χωρίς όμως να πετυχαίνουν τον ίδιο ενθουσιασμό. Μετά από αυτό ήρθε η αναγέννηση των adventures για τα επόμενα οκτώ χρόνια.

Ας περάσουμε τώρα στη δεύτερη δεκαετία. Δυστυχώς, το 2010 η Αμερική έχει γίνει ολοκληρωτικά ο κυρίαρχος του κόσμου. Ετσι, κάποια αμερικανική εταιρία έβγαλε κάτι επαναστατικό: το game brain analyzer, με το οποίο οι προγραμματιστές μπορούσαν να φτιάχνουν παιχνίδια που νομίζεις ότι είσαι μέσα σε αυτά, νιώθοντας κραδασμούς και παλμικές δονήσεις σε όλο το σώμα. Επειδή η τεχνολογία δεν επέτρεπε άλλο την έμπνευση φανταστικών κόσμων και σεναρίων που θα σε πήγαιναν πίσω στο χρόνο, αυτή η τεχνολογία έκανε ξαφνικά τις εταιρίες που φτιάχνουν κάρτες γραφικών όπως και τα Doom-clones να αναστηθούν, σκοτώνοντας για δεύτερη φορά στα χρονικά τα adventures. Είδα μια πολύ σέξι εικονική γυναίκα με ρούχα αρχαιολόγου να σου κάνει διάφορα κόλπα και κάποιον υδραυλικό να πατιέται από κάτι χελώνες. Από εκεί και πέρα, δεν είδα τίποτε άλλο. Αυτά είχα να πω." Ετσι έφυγαν τα δύο πνεύματα κι εγώ έπεσα για ύπνο με ένα χαμόγελο, που υποδήλωνε ότι έστω για τα επόμενα οκτώ χρόνια μετά το 2000 ο κόσμος θα είναι συνειδητοποιημένος...

Αλέξανδρος
"Ο αρπιστής της βροχής"
Μοσχόπουλος

▼ Φίλε Αλέξανδρε,
Στείλε μας ντε κι εμάς κανένα demo ή έστω trailer της περίφημης Μαεστρίας. Μη μας αφήνεις να περπατάμε ολομόναχοι στα σκοτάδια της οδυνηρής πραγματικότητας του σήμερα, όταν έχεις το αύριο στα χέρια σου! Κατά τα άλλα, αν σου ξανάρθουν για επίσκεψη τα πνεύματα, ρώτησέ τα σε παρακαλώ και για τίποτε πιο πεζά θέματα, π.χ. τους αριθμούς του Τζόκερ στο πρώτο μεγάλο τζακπότ του 2000 ή, έστω, την ημερομηνία κυκλοφορίας του Space Quest 7 (πού το θυμήθηκα πάλι ετούτο;)...

NEMO Ο... ΕΡΩΤΙΑΡΗΣ!

Αγαπητό "PC Master",
Σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 71 και σε βεβαιώνω ότι είσαι από τα καλύτερα περιοδικά του είδους σου. Βέβαια, έχεις και κάποια μειονεκτήματα, στα οποία θα αναφερθώ σε λίγο. Ονομάζομαι NEMO (τεύχος 103, "φύσα, φύσα να ανοίξει η αφίσα"), είμαι 18 χρονών, ψηλός, όμορφος, ευπαρουσίαστος και ψάχνω κυρία όμορφη, νέα, πλούσια και σεξουα... Εεε, με συγχωρείτε, μπερδεύτηκα, ξέρετε, συνήθειες είναι αυτές.

ΕΙΣΤΕ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟΙ, ΝΤΡΟΠΗ ΣΑΣ. Κρίμα και σας είχα συμπαθήσει, φαινόσασταν καλά παιδιά. Επιτρέπεται να συνεργάζεστε με την ωραιοτάτη και συμπαθεστάτη (πιστεύω) δεσποινίδα Ζωή Μαρμαρά και να μην έχετε δημοσιεύσει το τηλέφωνό της, μια φωτογραφία (γυμνή ή όχι), ένα ΟΓΑ (Ολοσέλιδο Γυμνό Αφιέρωμα), οικογενειακή κατάσταση, ύψος, ηλικία κ.ά.; Γι' αυτό και εγώ, εις ένδειξη διαμαρτυρίας, ιδρύω τον ΟΦΜΓ (Ομιλος Φίλων Μπεσαμέλ Γιώτης, όπως λέμε Φαρίνα Γιώτης, κάτι τέτοιο), ο οποίος αυτή τη στιγμή απαριθμεί πάνω από 1 μέλος (ύστερα από πολύ λάδωμα, έπεισα και τον αδελφό μου) και προσκαλεί όλους τους αναγνώστες του "PC Master" να γίνουν μέλη του. Πώς;;; Σε κάθε γράμμα τους, στο 18ο υστερόγραφο να γράφουν τα αρχικά IWTHSWB (δεν πρόκειται να σας πω τι σημαίνει, αυτό θα το βρείτε εσείς, πάντως έχει πολλά σεξουαλικά υπονοούμενα, εεε, είμαι και ερωτιάρης).

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΩ ΟΛΟΥΣ για ένα καλύτερο αύριο χωρίς σκουπίδια, για όμορφες και καθαρές παραλίες.

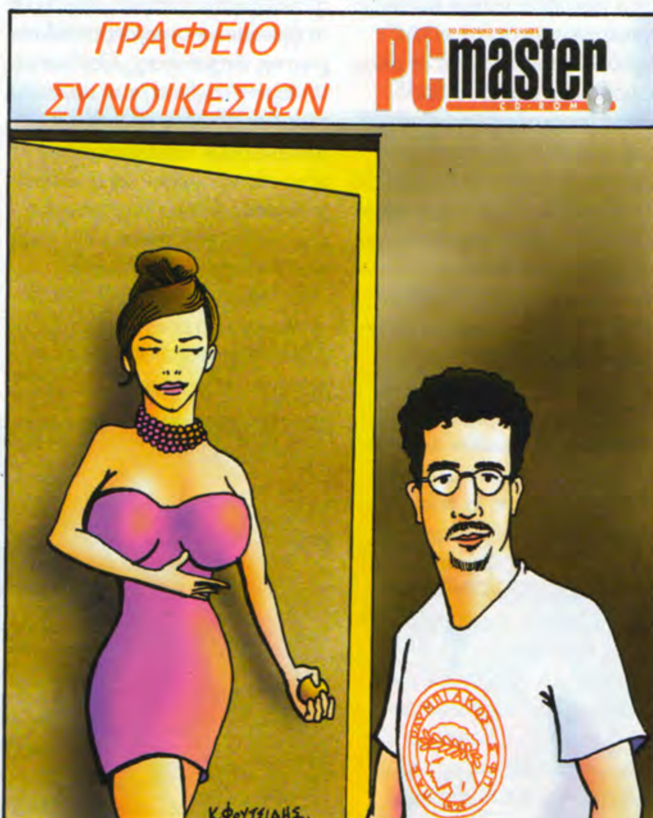
Σας θερμοπαρακαλώ, αυτή την εποχή δίνω πανελλήνιες και με έχει πιάσει μια μελαγχολία. Δημοσιεύστε μια αφίσα, όπως στο 100ό τεύχος, με τους συντάκτες του "PC Master". Ξέρετε τι ευχάριστες στιγμές πέρασα βλέποντας τον αδελφό μου να τρομάζει, όταν είδε τον Τσουριάκη και τον Πατρίκο; Μιλάμε για πολύ γέλιο. Δεν αναφέρομαι στον κύριο Κράτσα και στον κύριο Παράσχη. Αυτό ήταν το τελειωτικό χτύπημα. STOP, STOP, STOP, STOP (όχι, ρε παιδιά, δεν αναφέρομαι στα προφυλακτικά). Σταματάω το καλαμπούρι και αρχίζω το σοβαρό μέρος (το ποιο;;; πλάκα κάνω) του γράμματός μου.

Α) Πιστεύω ότι η στήλη "Next Generation" δεν έχει θέση στο "PC Master", όπως επίσης και η "Cine Master".

Β) Γιατί ώρες ώρες μου δημιουργείται η εντύπωση πως η επαρχία είναι λίγο παραμελημένη από το "PC Master"; Εγώ μένω στο ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ (ναι, Bezalel, αυτό είναι το πρώτο στοιχείο για το πού μένω. Θα ακολουθήσουν και άλλα, γι' αυτό να είσαι προσεκτική) και δεν έχω ακούσει ή μάθει ότι διοργανώθηκε κάποιο Grand Prix ή προβλήθηκε κάποια ταινία από το "PC Master". Γιατί, ρε παιδιά; Στο πηγάδι κατουρήσαμε εμείς οι επαρχιώτες; Τέλος πάντων.

ΥΓ. 18: IWTHSWB (από μένα)
ΥΓ. 18: IWTHSWB (από τον αδελφό μου)
ΥΓ. 3: Επειδή είμαι μεγάλη καρδιά, θα σου δώσω ένα δεύτερο στοιχείο, Bezalel, λέγοντάς σου πως η περιοχή του Ηρακλείου στην οποία μένω ονομάζεται όπως και ένα παλιό, μεγάλο κέντρο του ελληνισμού στη Μικρά Ασία.

NEMO



▼ Αχ, βρε Nemo...
Καταλαβαίνω τον πόνο σου, δεν λέω, αλλά τι να γίνει τώρα, που σε πρόλαβε ο άτιμος ο Bandit; Μένεις κι εσύ μακριά, βλέπεις, στο Ηράκλειο, και όχι στο... Νέο Ηράκλειο, όπως οι ανταγωνιστές σου! Τελοσπάντων, θα δω τι μπορεί να γίνει για ένα ΟΓΑ ή, έστω, για ένα ΤΕΒΕ (Τολμηρή Ερωτική Bezalel-Εκπληξη). Για ηρεμήστε όμως λίγο, γιατί αυτά βλέπουν και οι υπόλοιπες συντάκτριες και υπογράφουν τα άρθρα τους στο περιοδικό με αντρικά ονόματα...



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ADVENTURE;

Αγαπητό "PC Master",
Αν και πρώτη φορά σου γράφω, παραβλέπω τις τεράστιες και γλοιώδεις εισαγωγές και μπαίνω κατευθείαν στο ψητό. Αφορμή για το γράμμα μου ήταν το Grand Prix 2000. Αυτό που θέλω να πω είναι το εξής: ΕΛΛΑΔΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ Η ΑΘΗΝΑ!!! Βροντοφωνάζω αυτό το παλιό (αλλά και επίκαιρο) σύνθημα! Τώρα θα μου πείτε: "Τι λες, ρε άσχετε, θες να έρθουμε στην Ξάνθη για Grand Prix;". Καλά ντε, μη βαράτε. Σίγουρα όμως δεν θα ήταν καλύτερα να γινόταν και σε μεγάλα αστικά κέντρα εκτός Αθηνών (Θεσσαλονίκη, Πάτρα, Ηράκλειο κ.τ.λ.); Και κάτι ακόμη: Σίγουρα θα ήταν προτιμότερο να υπήρχαν περισσότερα παιχνίδια και ειδικότερα ένα από κάθε κατηγορία (strategy, action, simulation ή και RPG - για adventures δεν το βλέπω, κλαψ!). Με αυτό θα επιτυγχάνατε δύο πράγματα: α) μεγαλύτερη προσέλευση, δηλαδή μεγαλύτερη επιτυχία, και β) καλύτερη κατανομή των games, αφού με το υπάρχον σύστημα πολλά είδη gamers (adventur-άδες, strateg-άδες κ.τ.λ.) συνωστίζονται σε δύο παιχνίδια. Αν όμως υπήρχαν και άλλα games, θα υπήρχε μεγαλύτερη κατανομή και ευκολότερη οργάνωση.

Συνεχίζω με μια πρόταση στον Ανδρέα: Ως fan των adventures, επισημαίνω το μηδενικό επίπεδο των adventures από ελληνικές εταιρίες. Θα μου πούνε, την τεχνολογία (καλά, εδώ πέφτει το γέλιο) τη διαθέτουμε, το πρόβλημα είναι στο σενάριο. Και με επαγωγική σκέψη καταλήγω: Ποιος θα μπορούσε να γράψει σενάριο για adventure στην Ελλάδα; Κάποιος με εμπειρία. Ποιος διαθέτει ανάλογη εμπειρία; Μα ποιος άλλος εκτός από τον Ανδρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη! Δηλαδή οι Roberta, Garriott κ.τ.λ. από πού ξεκίνησαν; Σταλμένοι από το Θεό ήταν; Πάντως, Ανδρέα, αν γίνει τίποτα τέτοιο, εγώ με τα πόδια θα έρθω στην Αθήνα (από Ξάνθη, παρακαλώ) για να το αγοράσω πρώτος.

Αυτά ήθελα να πω και θα παρακαλούσα να συζητιούνταν στα δωμάτια των συσκέψεων. Συνεχίστε την καλή δουλειά έτσι όπως μόνο εσείς ξέρετε. May the Force be with you!

Jedi of light Path

ΥΓ. 1: "Star Wars" και ξερό ψωμί! Το ξέρω, το Episode 1 ήταν "πατάτα", αλλά εμείς δεν σταματάμε πουθενά. Πιστοί της Δύναμης, ενωθείτε!

ΥΓ. 2: Προσπαθήστε για ένα αφιέρωμα στην επερχόμενη (Χριστούγεννα 2001) εκπληκτική ταινία "The lord of the rings, Part 1". Τα γυρίσματα γίνονται αυτή τη στιγμή στη Νέα Ζηλανδία και όλοι μιλάνε για κινηματογραφική βόμβα.

ΥΓ. 3: Συγχαρητήρια στην Bezalel για την καταστροφή του ανδρικού προπύργιου των συντακτών!

ΥΓ. 4: Sorry για το χειρόγραφο, αλλά ο αναθεματισμένος ο Epson αρνείται να συνεργαστεί!

ΥΓ. 5: Τα λέμε!

▼ Φίλε μας,
Αν ο Ανδρέας αποφασίσει ποτέ να γράψει σενάριο για adventure, να είσαι σίγουρος πως θα είσαι ο πρώτος που θα το μάθει και θα σου στείλουμε κι ένα αντίτυπο δωρεάν, για να μην τρέχεις! Βέβαια, για τη λύση του θα χρειαστεί να πληρώσεις κατιτίς παραπάνω, αλλά κομμάτια να γίνει - εξάλλου, δεν φαντάζομαι να τα θέλεις όλα δικά σου...

ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΕΝΟΣ ADVENTURER

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης, μια και είμαι κάτοχος των τευχών 111-120 (μέχρι τώρα, βέβαια, γιατί έπεται συνέχεια). Είμαι μαθητής της Γ' Λυκείου και ευτυχής μέχρι στιγμής κάτοχος υπολογιστή μόλις 14 μηνών (από τον Μάρτιο του 1999). Αυτό βέβαια, όπως καταλαβαίνετε, σημαίνει πως δεν είμαι παντογνώστης, παρ' όλα αυτά τόσο καιρό κάνω μεγάλες προσπάθειες για να μορφωθώ γύρω από τους υπολογιστές και τα προγράμματά τους. Και για όσους αναρωτιούνται γιατί "άργησα" τόσο να αποκτήσω υπολογιστή ή για άλλους, που μπορεί να με επικρίνουν, θέλω να πω ότι μέχρι τώρα δεν θεωρούσα απαραίτητο να αποκτήσω υπολογιστή, μια και μέχρι αυτή την ηλικία κάλλιστα μπορείς να επιδοθείς σε άλλες ασχολίες και να μη μένεις κλεισμένος μέσα, μπροστά σε μια οθόνη (οι γονείς μου ήταν πάντα σύμφωνοι, οικονομικό πρόβλημα δεν υπάρχει ιδιαίτερο, απλά και αυτοί περίμεναν τη δική μου απόφαση). Τρεις είναι οι λόγοι για τους οποίους γράφω (εκτός του γεγονότος ότι θέλω να σας συγχαρώ για τη σωστή και σχεδόν άψογη δουλειά σας).

Πρώτος και καλύτερος λόγος, τα adventures: Ποια κρίση; Πώς, χάθηκαν τα adventures; Δεν θέλω να βλέπω απαισιοδοξία. Μετά τα εξαιρετικά στο σύνολό τους Amerzone, Dracula, Faust (του οποίου είμαι κάτοχος), Reah, Myst Masterpiece Edition, GK3, Omikron, Aztec, Atlantis 2, Traitors Gate, Forgotten, Crystal Key και, τελικά, το The Longest Journey (με εξαίρεση τα Biosys, Cluedo Chronicles, τα οποία δεν πέτυχαν και κάτι το ξεχωριστό) και εν αναμονή των Pompeii, The Time Machine, Schizm: Mysterious Journey (από τα πιο αντιπροσωπευτικά), πιστεύω ότι εδώ και εφτά μήνες ο χώρος των adventures έχει πάρει νέα ώθηση. Ο κόσμος τα αγαπάει -ιδιαίτερα στην Ευρώπη- και οι εταιρίες φαίνεται πως άρχισαν να το καταλαβαίνουν. Ύστερα, βέβαια, υπάρχουν και κάποιοι που θα πουν πως οι κυκλοφορίες strategies, RPGs κ.λπ. πληθαίνουν, αλλά ας μην ξεχνάμε πως η ποιότητα μετράει.

Δεύτερο ζήτημα: I am the pirate (φυσικά η πειρατεία). Δεν συμφωνώ καθόλου με όσους υποστηρίζουν ότι δεν δέχονται να δώσουν 13.000 και πολύ παραπάνω σε ένα παιχνίδι που θα τους προσφέρει μόνο λίγες ώρες ευχαρίστησης (π.χ. Amerzone), ενώ προτιμούν το πειρατικό. Πώς να μη μιλήσουν ύστερα για κρίση και για οτιδήποτε άλλο σε βάρος των εταιριών και των παιχνιδιών, από τη στιγμή που και οι ίδιοι συμβάλλουν σε αυτό κατά κάποιο τρόπο; Δεν βγάζω βέβαια τον εαυτό μου απέξω, απλά πιστεύω πως με ικανοποιεί πολύ περισσότερο (μπορεί να ακούγεται χαζό) να βλέπω ακόμη και το κουτί του παιχνιδιού να κάθεται στη βιβλιοθήκη μου. Πιστεύω επίσης ότι χάνονται η μαγεία και η αίσθηση ενός παιχνιδιού, πόσο μάλλον ενός καλού adventure (είμαι φανατικός του είδους, όπως καταλάβατε). Θέλω να έχω το manual στα χέρια μου και να το διαβάζω συνέχεια. Όλον αυτό τον καιρό μπορούσα άνετα να αποκτήσω ένα πλήθος πειρατικών παιχνιδιών (δεν το έκανα), αλλά περιορίστηκα μόνο σε ένα, το Faust. Πειρατικό θα αποκτούσα μόνο στην περίπτωση που το σενάριο και η υπόθεση του παιχνιδιού ήταν ελκυστικά για μένα, αλλά οι συντάκτες του περιοδικού (μια και τους εμπιστεύομαι) το έθαψαν (π.χ. Biosys 67%, Biology: My favourite). Τέλος, πιστεύω πως μια αντιγραφή όλο και κάτι μπορεί να αφαιρέσει από τα γραφικά του παιχνιδιού (αν κάνω λάθος, διορθώστε με). Τώρα η πειρατεία προγραμμάτων είναι ένα άλλο ζήτημα (επόμενο γράμμα).

Τρίτο και τελευταίο ζήτημα, και ίσως το πιο καυτό γαι το ίδιο το περιοδικό, είναι οι συνεχείς επικλήσεις αρκετών αναγνωστών για την τιμή του, το περιεχόμενο των CDs και πολλά άλλα. Διαφωνώ καθέτως με τον κύριο The Doctor του τεύχους 120, ο οποίος διαμαρτύρεται για την τιμή του περιοδικού. Το ξέρω πως είναι βαρύ κάθε δεκαπενθήμερο οι 1.700 να πηγαίνουν στον περιπτερά. Κι εγώ πιέζομαι, αλλά η

ποιότητα του περιοδικού είναι τέτοια (γλείψιμο στο φουλ), ώστε ξέρω πως κάθε 1η και 15η κάθε μήνα, γύρω στις 1:30 το μεσημέρι πρέπει να είμαι στο περίπτερο με 1.700 στο χέρι. Και πιστέψτε με, κύριε Doctor, ότι το θέμα της ποιότητας το έχω ψάξει πάρα πολύ αυτούς τους 14 μήνες (μπορεί να μη γνωρίζω πολλά για υπολογιστές, αλλά σίγουρα ξέρω να κρίνω την ποιότητα ενός περιοδικού, και το "PC Master" δίκαια διεκδικεί δάφνες - γλείψιμο όμως που έχω ρίξει...). Οσο για τα CDs και τα περιεχόμενά τους; Μη σας πω ότι πρέπει να γίνουν τρία κάθε δεκαπενθήμερο (just joking). Εδώ κάπου τελειώνει το γράμμα μου.

Φιλικά
The New One

ΥΓ. 1: Συγνώμη για το τεράστιο γράμμα, μα είναι μόλις το δεύτερο. Ελπίζω σε δημοσίευση (or else...) όσο πιο άθικτο γίνεται - αν όχι, περιμένω απάντηση.

ΥΓ. 2: Ρε παιδιά, φροντίστε όσο το δυνατόν περισσότερο για την ασφαλή μεταφορά των περιοδικών. Το 1ο CD του τεύχους 120 είναι ραγισμένο και δεν μπορώ να το τρέξω.

ΥΓ. 3: Μια επίκληση: Δώστε οδηγίες για τη χρησιμοποίηση των adventure engines (χάος).

ΥΓ. 4: Συνεχίστε τη σωστή και καλή δουλειά. Αναμένω την απάντησή σας.



Φίλε μας,

Συμφωνούμε μαζί σου στο ότι συνεχίζουν να κυκλοφορούν αξιόλογα adventures, απλά δεν βρίσκονται πια στην πρώτη γραμμή της επικαιρότητας, όπως παλιότερα. Δεν αποκλείεται ωστόσο αυτό να αποδειχθεί τελικά αναζωογονητικό για το είδος, που, ας μην το ξεχνάμε, γνώρισε τις καλύτερες στιγμές του όταν απευθυνόταν στους ολίγους κι όχι στο σύνολο των gamers. Και προτού βιαστεί κανείς να με κατηγορήσει ως ελιτιστή, συμπληρώνω πως με αυτό δεν εννοώ πως ό,τι προορίζεται για γενική κατανάλωση είναι υποχρεωτικά χαμηλών ποιοτικών προδιαγραφών, αλλά πως τα adventures δεν χωρούν συμβιβασμούς που στοχεύουν στη "μαζικοποίηση" του genre, αφού το σύνηθες αποτέλεσμά τους είναι η αλλοίωση της πνευματικότητας του τελικού αποτελέσματος καθώς και της αυθεντικής σκέψης των δημιουργών.

Για τη συνέχιση ή μη της δεκαπενθήμερης έκδοσης, όπως έχω ξαναγράψει, τελικοί κριτές είστε εσείς οι ίδιοι και κανένας άλλος. Τέλος, μπορείς να μας στείλεις το χαλασμένο CD στη διεύθυνση του περιοδικού κι εμείς με τη σειρά μας θα σου το αλλάξουμε αμέσως με ένα καινούριο. Δυστυχώς, πρόληψη στο συγκεκριμένο τομέα δεν μπορούμε να εφαρμόσουμε, αφού κατά τη μεταφορά και τη διανομή του περιοδικού στα περίπτερα το λόγο έχει το αρμόδιο πρακτορείο κι όχι εμείς. Μοιραία, κάποια CDs θα υποστούν φθορές - υπομονή, μέχρι να εξελιχθεί η τεχνολογία τους και να είναι άθραυστα, αμόλυντα και ανθεκτικά στις κακουχίες!

RAY TRACING



Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Διάλεξα να απευθυνθώ σε εσάς ως αρχισυντάκτη, καθώς είστε ο πλέον αρμόδιος αναφορικά με τους σκοπούς του γράμματός μου. Λέγομαι Κωστής Καρβουνιάρης και είμαι φοιτητής της φιλολογίας και τακτικός αναγνώστης του "PC Master" από το τεύχος 44. Ο λόγος που σας γράφω είναι για να σας προτείνω ένα θέμα με το οποίο θα μπορούσε να ασχοληθεί το "PC Master", το ray tracing.

Ξεκινώντας από την υποθετική βάση ότι δεν γνωρίζετε τι είναι το ray tracing (όπως -εντελώς κυριολεκτικά- δεν γνωρίζει το 99,9% των αναγνωστών του "PC Master"), θα επιχειρήσω μια μικρή επεξήγηση. Ray tracing εκτελούν ορισμένα προγράμματα τα οποία εισάγουν (input) ένα CGI script και το αποδίδουν (render) μέσω εξειδικευμένων αλγορίθ-



μων σε ένα τελικό αρχείο (output). CGI σημαίνει Computer Generated Imaging script και, παρά το τρομακτικό όνομά του, είναι ένα απλό αρχείο ASCLL, που περιγράφει μια τρισδιάστατη σκηνή (τα αντικείμενα, τα φώτα, την κάμερα, τα εφέ κ.λπ.) σε μορφή κατανοητή από τον renderer. Το αποτέλεσμα είναι τριδιάστατες εικόνες εξαιρετικής ποιότητας. Με λίγα λόγια, ray tracing είναι η καλλιτεχνική δημιουργία τρισδιάστατων ακίνητων ή animated σκηνών/περιβαλλόντων.

Προσοχή, όμως: Δεν μιλάμε για μια διαδικασία δημιουργίας 3D γραφικών, όπως κάνουν προγράμματα σαν το 3D Studio. Το ray tracing βασίζεται στην αντανάκλαση των ακτινών μιας πηγής φωτός σε έναν συγκεκριμένο χώρο και, ως εκ τούτου, μπορεί να δώσει λεπτομερείς εικόνες φωτορεαλιστικής ποιότητας με πάρα πολλά οπτικά εφέ.

Γιατί όμως θα έπρεπε να ενδιαφέρει το "PC Master" ένα τέτοιο θέμα; Παρακολουθώντας το περιοδικό επί χρόνια, μπορώ να μιλήσω εκ του ασφαλούς και θα είμαι σαφής. Το "PC Master" απευθύνεται στο χομπίστα, μια έννοια πολύ πιο πλατιά από τον gamer. Αυτός ο προσανατολισμός του είναι και η μεγάλη του δύναμη, το ξέρετε και το ξέρουμε. Αυτός το έχει ξεχωρίσει από το σωρό και χαίρομαι να βλέπω σε κάθε τεύχος ότι το έχετε συνειδητοποιήσει. Ο χομπίστας είναι αυτός που, ναι μεν θα παίξει για λίγο ένα παιχνίδι για να ξεσκάσει (ή και για ώρες, αν έτσι προτιμά), αλλά θα ασχοληθεί και με τον προγραμματισμό, θα καθήσει έστω και από απλή περιέργεια να ψάξει το GIMP, αυτός που θα φτάσει μέχρι και το 3D modelling για να ικανοποιήσει την ανάγκη του για κάτι το εξωτικό, αυτός που θα προτιμήσει να χαλάσει μερικές ώρες διαβάζοντας help files και tutorials παρά να σκοτώσει τερατάκια σε κάποιο first person shoot'em up. Αυτός που θα προσπαθήσει να αντλήσει ό,τι μπορεί από το μηχάνημά του και να αποκαλύψει τις πιο κρυμμένες δυνατότητές του. Αυτός που, τέλος πάντων, βλέπει το PC σαν ένα καλό εργαλείο και κάνει ό,τι κάνει μόνο και μόνο για την ευχαρίστησή του. Οι χομπίστες αναγνώστες του "PC Master" είναι πολλοί (ανάμεσά τους κι εγώ). Σε αυτούς απευθύνεται το ray tracing, αφού είναι μια καθαρά χομπίστικη απασχόληση. Ειλικρινά, δεν μπορώ να σκεφτώ καμία άμεση πρακτική αξία του ray tracing πέρα από την καλλιτεχνική έκφραση και την προσωπική ικανοποίηση. Ωστόσο, είναι αλήθεια πως μου πέρασε μια έμμεση χρήση από το μυαλό, όπως η δημιουργία ενός Riven-like παιχνιδιού, με αρκετή δουλειά ωστόσο.

Θα συμφωνήσω μαζί σας ότι το ray tracing είναι κάτι αρκετά εξειδικευμένο, ότι θέλει πολλή ενασχόληση, χρόνο κλπ. και ότι τελικά από αυτούς που θα το γνωρίσουν λίγοι θα δείξουν ενεργό ενδιαφέρον και θα ασχοληθούν πραγματικά. Μήπως όμως και ο προγραμματισμός δεν κινείται στα ίδια πλαίσια; Μήπως και το -εκπληκτικό, είναι αλήθεια- αφιέρωμα στη demoscene προ ολίγων μηνών δεν ανέπτυσσε κάτι πολύ πιο εξειδικευμένο;

Το αφιέρωμα του "PC Master" έφερε εντελώς απροσδόκητα στο φως έναν ολόκληρο, κρυμμένο κόσμο.

Φιλικά,
Κωστής Καρβουνιάρης

ΥΓ.: Ορισμένα demos ήταν όντως πολύ καλά. Κάποια κομμάτια από τα μουσικά demos μου άρεσαν πάρα πολύ και τα ακούω και τώρα.

Αγαπητέ Κωστή,
Οπως θα διαπίστωσες, οι προτάσεις σου ήδη βρήκαν ανταπόκριση: POV-RAY, λοιπόν, στο δεύτερο CD αυτού του τεύχους, ενώ ετοιμάζουμε ήδη και σχετική αρθρογραφία. Οι ιδέες σου είναι πάντα καλοδεχούμενες!



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



FANTASIA 2000

Είδος	Κινούμενα Σχέδια
Παραγωγή	Studios Disney
Διάρκεια	75'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ/ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ
Steve Martin, James Earl Jones, Angela Lansbury, Quincy Jones, Bette Midler, Itzhak Perlman

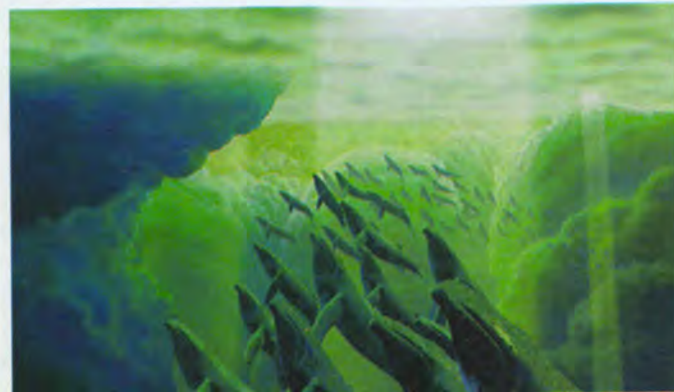
Η "Φαντασία", που γυρίστηκε το 1940, παρ' ότι είναι η δεύτερη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους (πρώτη ήταν η "Χιονάτη" του '37), αποτέλεσε σταθμό στην ιστορία του κινηματογράφου καθώς συνέδεσε άρρηκτα την κλασική μουσική με το κινούμενο σχέδιο, προσφέροντας ένα εκπληκτικής σύλληψης καλλιτεχνικό δημιούργημα που θα αποτινάξει για τα καλά τη "ρετσινιά" της ελαφριάς φάρσας από το κινούμενο σχέδιο. Ηδη από τότε ο μέγας δημιουργός Walt Disney είχε οραματιστεί δεκάδες sequels που θα βασίζονταν στην "ανοικτή" πλατφόρμα της "Φαντασίας". Δηλαδή, ονειρευόταν μία κατάσταση όπου ανά τακτά χρονικά διαστήματα τα Studios Disney θα παρήγαγαν ταινίες κινουμένων σχεδίων, συνοδευόμενες από κλασικά ή μοντέρνα μουσικά θέματα, κάτι σαν κονσέρτο ή μουσικό θέατρο, αλλά και τίποτε απ' όλα αυτά.



Τελικά, το όνειρο του Disney άργησε πολύ να πραγματοποιηθεί και δυστυχώς δεν πρόλαβε ο ίδιος να το υλοποιήσει. Ο Roy Edward Disney, ανιψιός του Walt και αντιπρόεδρος της εταιρίας, ανέλαβε να κάνει πραγματικότητα το όραμα του θείου του και έπειτα από εννέα χρόνια εντατικής εργασίας, βγήκε στις μεγάλες αίθουσες η "Φαντασία 2000" για να καλημερίσει με αισιοδοξία τον νέο αιώνα.

"Πρόκειται, μάλλον, για ένα έξοχο μείγμα κωμωδίας, φαντασίας, μπαλέτου, δράματος, ιμπρεσιονισμού, χρωμάτων, ήχων και επικής μανίας." Walt Disney, 1941

Η ταινία χωρίζεται σε οκτώ μέρη, ένα για κάθε μουσικό θέμα: Η 5η Συμφωνία του Μπετόβεν, το "Pines of Rome" του Οτορίο Ρεσπίγκι, όπου ένα κοπάδι φάλαινες... πετούν στο ρυθμό της μουσικής, το τζαζ θέμα "Rhapsody in Blue" του Γκέρσουιν, το Κονσέρτο για Πιάνο Νο 2 του Σοστακόβιτς, όπου ξαναζωντανεύει η ιστορία του μολυβένιου στρατιώτη, το "Carnival of the Animals" του Σεν Σανς, το "Sorcerer's Apprentice" του Πολ Ντούκας, δηλαδή η ανασκευή του κλασικού Μαθητευόμενου Μάγου με τον Μίκυ Μάους της Φαντασίας του '40, το "Pomp and Circumstance" του Σερ Εντουαρντ Ελγκαρ, με πρωταγωνιστή τον Ντόναλντ Ντακ, και το εκπληκτικό "Firebird Suite" του Στραβίνσκι, που μπαίνει ως το απόλυτο φινάλε: θάνατος και αναγέννηση.



Κάθε τμήμα από τα οκτώ της ταινίας σκηνοθετείται από διαφορετικό σκηνοθέτη και παρουσιάζεται από γνωστά αστέρια του Hollywood, όπως η Bette Midler, ο James Earl Jones και ο Steve Martin. Το ύφος της ταινίας "Φαντασία 2000" ακολουθεί πιστά το χαρακτήρα της πρώτης έκδοσης με τις αλληγορικές σκηνές της (φάλαινες που πετούν, ροζ φλαμίνγκο με γιογιο κ.ά.) και τις οργιαστικές συνθέσεις των χρωμάτων. Ολα όμως προσεγμένα μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια και τελειοποιημένα στο έπακρο, αφού χρησιμοποιήθηκαν όλα τα νέα τεχνικά μέσα που παρέχει πλέον η τεχνολογία των υπολογιστών στη δημιουργία των κινουμένων σχεδίων. Ετσι, τα φαντασμαγορικά ντεκόρ, αλλά και η θεαματική κίνηση των καρτούν είναι σχεδιασμένα με τη χρήση υπερυπολογιστών με στόχο μάλιστα -δυστυχώς για την Ελλάδα- την προβολή της Φαντασίας στους γιγαντιαίους αμερικανικούς κινηματογράφους IMAX. Η πρώτη προβολή, που έγινε στο Carnegie Hall της Νέας Υόρκης στις 17 Δεκεμβρίου 1999, συνοδεύτηκε από τη ζωντανή εκτέλεση των θεμάτων της ταινίας από τη Φιλαρμονική Ορχήστρα της πόλης, ενώ έπειτα από 11 εβδομάδες προβολής στις αίθουσες IMAX η Φαντασία κατόρθωσε να αποσπάσει 31,1 εκατ. δολάρια από το αμερικανικό κοινό.



Στη χώρα μας η ταινία προβάλλεται από την προηγούμενη εβδομάδα και οπωσδήποτε θα πρέπει να την παρακολουθήσετε όλοι, αφού απευθύνεται σε μικρούς και μεγάλους. Το μόνο ίσως μειονέκτημα που μπορεί να της καταλογίσετε, είναι το μέγεθός της, καθώς τα 75 λεπτά πιθανώς να φανούν λίγα και να αφήσουν κάποιους ανικανοποίητους, θα είναι όμως τα πιο χορταστικά 75 λεπτά που θα έχετε περάσει σε κινηματογραφική αίθουσα.

LORD OF THE RINGS

Δεν πιστεύω να υπάρχει έστω και ένας αναγνώστης που να μη γνωρίζει το **J.R.R. Tolkien.** Πώς; Υπάρχει!!! Κακώς, αμέσως να ανοίξει την εγκυκλοπαίδεια και αύριο με τον κηδεμόνα του. Ο J.R.R. Tolkien είναι ο πρώτος διδάξας των βιβλίων ηρωικής φαντασίας (σε αυτόν οφείλουμε τα παιχνίδια Fantasy RPG), αφού με την τριλογία του **"Αρχοντας των Δαχτυλιδιών"** (το 1997 ψηφίστηκε ως η νουβέλα του αιώνα) έδωσε πνοή στον κόσμο των ξωτικών, των δράκων και των νάνων, αποτελώντας την αφετηρία για τη δημιουργία ενός τεράστιου φιλολογικού ρεύματος και βέβαια του πιο διάσημου παιχνιδιού ρόλων, του D&D και όλων εκείνων που νοούνται ως παρακλάδια του. Αρκετά όμως με το μάθημα ιστορίας.





Η πολυαναμενόμενη μεταφορά της τριλογίας του Tolkien στον κινηματογράφο έχει ξεκινήσει εδώ και 18 μήνες να υλοποιείται στη μακρινή Νέα Ζηλανδία. Ωστόσο εμείς θα πρέπει να περιμένουμε πάνω από ενάμιση χρόνο για να την απολαύσουμε, καθώς η πρώτη από τις τρεις ταινίες **"The fellowship of the Ring"** θα βγει στις αίθουσες τα Χριστούγεννα του 2001, με τα υπόλοιπα δύο sequels να ακολουθούν ανά μία χρονιά (Χριστούγεννα 2002 και 2003).

Για το φιλόδοξο αυτό project συνεργάζονται σπουδαία ονόματα του κινηματογραφικού στερεώματος. Ο βραβευμένος με Οσκαρ για το **"Heavenly Creatures"** σκηνοθέτης Peter Jackson προσπαθεί να αποδώσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο όχι μόνο την ιστορία των βιβλίου αλλά και το υποβλητικό περιβάλλον του. Σε αυτό το εγχείρημα συνεργάζονται μεγάλοι σταρ του Hollywood: οι Ian McKellen (Gandalf), Christopher Lee (Saruman), Cate Blanchett (Galadriel), Ian Holm (Bilbo Baggins), Sean Bean (Boromir) και ο μικρός Elijah Wood (Frodo Baggins), μαζί με μία ομάδα 300 ανθρώπων, ηθοποιών και τεχνικών. Για να αποδοθεί πιστά ο κόσμος της Middle Earth, έχουν επιστρατευθεί τα απαραίτητα πλέον σε κάθε μεγάλη παραγωγή τεχνικά εφέ με τη χρήση υπολογιστών και ήδη μιλάμε για περισσότερες από 1.200 σκηνές καθαρά ψηφιακής μορφής. Τη χρηματοδότηση έχει αναλάβει η New Line Cinema.

Για να καταλάβετε πόσο πιστά επιχειρείται να αποδοθεί ο κόσμος του "Lord of the Rings", σας λέω μόνο τούτο: Γίνεται ευρύτατη χρήση της γλώσσας των ξωτικών από τους πρωταγωνιστές, όπως ακριβώς αυτή περιγράφεται στα βιβλία του Tolkien. Από το εισαγωγικό βίντεο που είδα, άρχισαν να μου τρέχουν τα σάλια. Ηδη ξέχασα το "D&D Movie", στο οποίο αναφερθήκαμε σε προηγούμενο τεύχος...

PC

CINE *news*



Ο **George Lucas** ετοιμάζει πυρετωδώς το **"Star Wars: Episode II"** και από ό,τι φαίνεται ξεπέρασε το σκόπελο της επιλογής του ηθοποιού που θα υποδύεται τον έφηβο Anakin Skywalker. Ο Lucas, που μας έχει συνηθίσει σε καστ με πρωταγωνιστές άσημους ηθοποιούς, ακολούθησε για ακόμη μία φορά αυτή τη ριψοκίνδυνη τακτική. Επέλεξε τον παγκοσμίως άγνωστο 19χρονο Καναδό ηθοποιό **Hayden Christensen**, αφού στα δοκιμαστικά που έγιναν "έδενε", όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο Lucas, καλύτερα από όλους τους υποψηφίους με τη **Natalie Portman**. Ας μην ξεχνάμε ότι στο δεύτερο επεισόδιο ο Anakin Skywalker και η πριγκίπισσα Amidala ερωτεύονται και σμίγουν για να φέρουν τελικά στη ζωή τον Luke και τη Leia (της δεύτερης τριλογίας).





Μπορεί να πέθανε ο διάσημος **Peter Sellers**, μπορεί να απέτυχε ο **Roberto Benigni** να αναβιώσει τον θρυλικό επιθεωρητή Κλουζό του **"Ροζ Πάνθηρα"**, αλλά η παραγωγός εταιρία MGM δεν το βάζει κάτω. Ηδη έχει ολοκληρωθεί το 80% του σεναρίου της καινούριας ταινίας με πρωταγωνιστή τον γκαφατζή Κλουζό, ενώ η ημερομηνία έναρξης των γυρισμάτων τοποθετείται πριν από το τέλος του 2000. Σε αυτή τη φάση αναζητείται ο ηθοποιός που θα καταφέρει να ερμηνεύσει τον Κλουζό με τρόπο ανάλογο με τον αξέχαστο Peter Sellers, ενώ λέγεται ότι ανάμεσα στα ονόματα που ακούγονται βρίσκεται και αυτό του δις βραβευμένου με Οσκαρ **Kevin Spacey**, ο οποίος φέρεται να συζητάει με την MGM, αλλά θεωρείται μάλλον αμφίβολη η συμμετοχή του.





Ο ριψοκίνδυνος **Tom Cruise** δεν αντικαθίσταται από stuntman σε πολλές από τις σκηνές του **"M:I-2"**, όπως στην εισαγωγική σκηνή, όπου σκαρφαλώνει γαντζωμένος από τα δάκτυλά του στο χείλος ενός βράχου. Ο σκηνοθέτης της ταινίας **John Woo** δήλωσε ότι προσπάθησε να τον αποτρέψει από αυτή του την επιλογή. Οταν τελικά δεν τα κατάφερε, απέφυγε να κοιτάει την κάμερα την ώρα των γυρισμάτων των επικίνδυνων σκηνών.



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ASTERIX & OBELIX

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Σας θυμίζει κάποιον αυτή η φωτογραφία; Το μέγεθος του εγκεφάλου ίσως σας βοηθήσει...

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

M	I	T	S	U	I	Q	P	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D
A	S	D	D	G	N	H	J	H	K	L	M	N	B	V	C	X	Z	Z	A
Q	W	E	H	I	T	A	C	H	I	R	T	Y	U	I	B	J	K	I	S
Y	F	G	H	P	E	J	K	L	D	L	F	G	H	J	A	K	N	N	D
A	Q	W	E	R	L	T	Y	U	I	M	I	C	R	O	S	O	F	T	F
M	Q	W	E	R	T	E	F	G	H	J	K	P	B	N	F	M	Q	E	G
A	Q	A	Z	X	D	I	X	E	R	F	V	B	S	G	T	Y	J	N	H
H	P	O	I	U	Y	Z	T	T	S	R	E	W	Q	A	S	D	F	S	J
A	M	N	B	V	C	O	X	Z	O	S	G	L	K	J	H	O	Y	O	S
G	A	B	R	R	I	E	K	L	N	R	G	N	J	K	L	A	S	D	B
Q	W	E	R	E	T	Y	U	I	Y	O	P	J	U	H	G	F	D	S	A
S	D	S	F	E	G	H	J	K	L	Z	X	C	V	S	B	N	N	M	L
E	R	H	T	N	Y	U	I	O	P	M	N	B	V	C	M	X	S	D	E
D	I	A	M	O	N	D	M	U	L	T	I	M	E	D	I	A	T	Y	V
Q	W	M	T	I	Y	U	I	M	G	H	J	K	P	V	B	N	S	R	I
E	R	R	C	P	B	N	M	A	K	J	H	G	S	D	Q	W	E	R	T
T	R	O	Q	W	E	R	T	X	F	G	H	J	O	Z	X	C	S	D	A
E	R	C	D	F	G	H	J	K	L	V	B	N	N	M	K	J	H	G	E
T	Y	K	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	T	Y	U	I	R
U	I	Y	U	I	O	P	G	H	J	K	L	C	V	B	N	M	A	S	C

1. MITSUI
2. INTEL
3. HITACHI
4. PLEXTOR
5. YAMAHA
6. SONY
7. PHILIPS
8. EIZO
9. MICROSOFT
10. INTENSO
11. BASF
12. DIAMOND MULTIMEDIA
13. CREATIVE LABS
14. SOYO
15. UMAX
16. PIONEER
17. SHAMROCK
18. SAMSUNG
19. EPSON

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος, εταιρίες-μάρκες σχετικές με το PC.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED — ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS — TACHYΩN: THE FRINGE — BLAZE & BLADE: ETERNAL QUEST — MOBIL 1: RALLY CHAMPIONSHIP

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Πώς πρέπει να γράφεται η δεύτερη ημέρα της εβδομάδας, Τρίτη ή τρίτη;

Πόσο είναι το 1/2 των 2/3 των 3/4 των 4/5 των 5/6 των 6/7 των 7/8 των 8/9 των 9/10 του χίλια;

Πόσος χρόνος θα χρειαστεί για να κοπεί ένας κορμός δέντρου σε δέκα ίσα κομμάτια, όταν χρειάζονται δέκα λεπτά για κάθε τομή;

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Ηταν ένας τύπος που άκουσε κάπου τη λέξη "cybersex". Του φάνηκε πολύ παράξενη ως λέξη και αποφάσισε να ρωτήσει τους γνωστούς του τι μπορεί να σημαίνει. Πάει, που λέτε, σε έναν φίλο του φιλόλογο και τον ρωτά:

- Βρε φίλε, ξέρεις τι σημαίνει "cybersex";
- Τι sex;
- Αστο καλύτερα...

Δοκιμάζει και με έναν γνωστό του γιατρό:

- Μήπως ξέρεις τι είναι το "cybersex";
- Τι sex;
- ...

Συνεχίζει με έναν γνωστό του χημικό:

- Μήπως ξέρεις τι είναι το "cybersex";
- Τι sex;
- Τίποτα, τίποτα. Ασε...

Αποφασίζει, τελικά, να ρωτήσει έναν προγραμματιστή που μάλλον -τι στο καλό!- θα ήξερε:

- Βρε φίλε, έχω απελπιστεί. Προσπαθώ να μάθω τι είναι αυτό το "cybersex" και έχω φτάσει σε απόγνωση. Μήπως ξέρεις τι είναι;
- Πώς το είπες; "Cyber..." τι;

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Ποιο το όνομα του υπαλλήλου του ζωολογικού κήπου στο Gabriel Knight 2; (Ο,τι θυμάται χαίρεται ο γράφων.)

1	2	3	4	5	6

1 Από ποιο "αντικείμενο" μπορεί η Quistis να μάθει τη χρήση του Shockwave Pulsar (Final Fantasy 8);
- T. Dark Matter
- K. Pulse Ammo
- L. Το ποιο;;;

2 Πού εργαζόταν ο Sean Clark (ο δημιουργός του The Dig. προτού ασχοληθεί με τη βιομηχανία του θεάματος;
- O. Στην υπηρεσία οδοκαθαρισμού της Νέας Υόρκης.
- P. Σε περίπτερο της οδού Πανεπιστημίου (όχι σε αυτό που έπεσε εξαιτίας των έργων του Μετρό).
- H. Ηταν συνεργάτης της Nasa.

3 Γιατί υπάρχει η περίφημη κρίση στα computer games;
- M. Διότι κάποιος δεν συμπαθεί τον Τσουριάκη και θέλει να του τη "σπάσει".
- N. Διότι είναι μία κατηγορία παιχνιδιών στον PC την οποία ποτέ δεν "πήγαινε" ο Κλίντον.
- O. Κανένα από τα παραπάνω.

4 Πώς λέγεται ο πανίσχυρος Drow Elf στο Baldur's Gate;
- K. Ice T
- M. Drizzt Do' Urden
- N. Prizzt Do' Urden

5 Τι εμφανίζεται -εκτός από τους ήρωες- στο εισαγωγικό βίντεο αλλά και σε εκείνο του τερματισμού στο Final Fantasy 8;
- O. Ενας κόκκινος δράκος.
- A. Ενα λευκό φτερό.
- S. Ενα κόκκινο σάλι.

6 Τι σημαίνουν τα αρχικά VGA όσον αφορά στις κάρτες γραφικών;
- S. Video Graphic Array
- T. Visual Gopher Apple
- U. Vivident Gum Always!

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 123. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 15 Ιουνίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 12 Ιουνίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 126. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 31 Ιουλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec Multimedia Systems.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

Τ Ε Υ Χ Ο Σ 1 2 0 | **1 5 Α Π Ρ Ι Λ Ι Ο Υ 2 0 0 0**

MULTI QUIZ

Το όνομα του υπέρτατου όπλου ενάντια στους εξωγήινους στο X-Com: Apocalypse.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
T	O	X	I	N	T	Y	P	E	C

1 Είναι search engine σελίδων του Internet.
- T. Yahoo!
- A. I-ha!
- B. Aide!

2 Ποια η προέλευση της ονομασίας ICQ;
- O. Προέρχεται από τη φράση "I Seek You".
- P. Πρόκειται περί αρχικών που σημαίνουν Internet Continuous Query.
- A. Δεν ξέρω, αλλά πρέπει να έχει σχέση με το WC.

3 Το όνομα του πρωταγωνιστή στο "The Dig".
- W. Jack
- X. Boston
- Y. Jim

4 Τι σημαίνει το LoL που εμφανίζεται/χρησιμοποιείται στα διάφορα Internet chat rooms;
- P. Είναι συντομογραφία για το Lolobrigita - όταν θες να πεις ότι κάποια κοπέλα είναι πολύ ωραία.
- I. Laughing Out Loud - δυνατό γέλιο.
- S. Δεν ξέρω απ' αυτά. Εγώ χρησιμοποιώ πάντα ελληνικά.

5 Τι σημαίνουν τα αρχικά ISDN;
- G. It Still Does Nothing
- H. Internet Social Digital Number
- N. Integrated Services Digital Network

6 Τι σημαίνει η ονομασία IBM;
- F. I Blame Microsoft
- T. International Business Machines
- U. Inferior But Marketable

7 Πόσα δαχτυλίδια μπορούσε να φορέσει κάθε ήρωας στο Diablo;
- Y. Δύο. Ενα σε κάθε χέρι.
- K. Τρία. Ενα σε κάθε χέρι και ένα στο λαιμό.
- Π. Δέκα. Ενα σε κάθε δάχτυλο.

8 Μεγάλη εταιρία δημιουργίας παιχνιδιών flight simulators.
- P. Jane
- Q. Blizzard North
- R. Furnistakis Ltd

9 Ενα τέτοιο απέκτησε πρόσφατα ο υπολογιστής του αρχισυντάκτη στα γραφεία του "PC Master".
- E. DVD-ROM drive
- S. Monitor
- T. Πληκτρολόγιο. Πάντα ήθελε να έχει κάτι τέτοιο...

10 Συγγενικό με το "PC Master" περιοδικό.
- C. Computer Για Ολους
- D. Excalibur
- E. Σούπερ Κατερίνα

Κερδίζουν 10 αντίτυπα του τίτλου "Γεωγραφία"

προσφορά της Γενναδείου Σχολής

- ΚΑΤΡΑΝΤΣΙΩΤΗΣ ΘΑΝΟΣ .... ΠΟΛΥΓΥΡΟΣ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ
- ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ .... ΚΑΛΑΜΑΤΑ
- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ .... ΠΑΤΡΑ
- ΚΑΡΡΑΣ ΝΙΚΟΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΒΑΣΣΑΛΟΣ ΣΤΑΘΗΣ .... ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ .... Ν. ΣΜΥΡΝΗ
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ .... ΒΥΡΩΝΑΣ
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ .... ΧΑΛΚΙΔΑ

PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:


MINIGOLF MASTER


SHADOW WATCH


MIG ALLEY

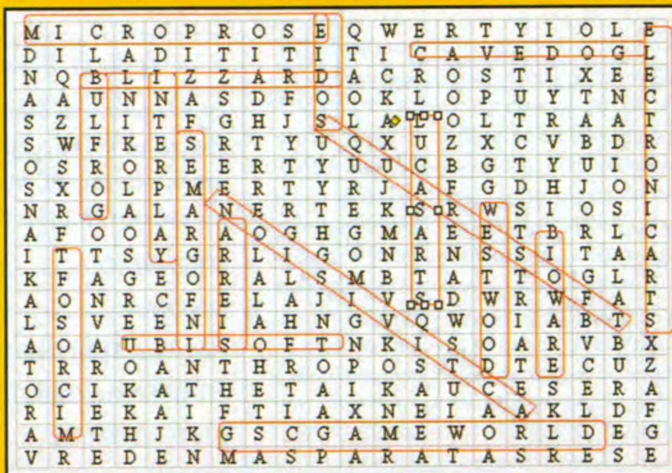

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: SHADOW OF DEATH


ARGOSY 2325

ΧΜ!...

1. Νεκρός.
2. Το αυγό, αφού οι δεινόσαυροι γεννούσαν αυγά προτού εμφανιστούν οι κότες ως μέρος της πανίδας.
3. Ηταν φαλακρός.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



M	I	C	R	O	P	R	O	S	E	Q	W	E	R	T	Y	I	O	L	E
D	I	L	A	D	I	T	I	T	I	T	I	C	A	V	E	D	O	G	L
N	Q	B	L	I	Z	Z	A	R	D	A	C	R	O	S	T	I	X	E	E
A	A	U	N	N	A	S	D	F	O	O	K	L	O	P	U	Y	T	N	C
S	Z	L	I	T	F	G	H	J	S	L	A	L	O	L	T	R	A	A	T
S	W	F	K	E	S	R	T	Y	U	Q	X	U	Z	X	C	V	B	D	R
O	S	R	O	R	E	E	R	T	Y	U	U	C	B	G	T	Y	U	I	O
S	X	O	L	P	M	E	R	T	Y	R	J	A	F	G	D	H	J	O	N
N	R	G	A	L	A	N	E	R	T	E	K	S	R	W	S	I	O	S	I
A	F	O	O	A	R	A	O	G	H	G	M	A	E	E	T	B	R	L	C
I	T	T	S	Y	G	R	L	I	G	O	N	R	N	S	S	I	T	A	A
K	F	A	G	E	O	R	A	L	S	M	B	T	A	T	T	O	G	L	R
A	O	N	R	C	F	E	L	A	J	I	V	S	D	W	R	W	F	A	T
L	S	V	E	E	N	I	A	H	N	G	V	Q	W	O	I	A	B	T	S
A	O	A	U	B	I	S	O	F	T	N	K	I	S	O	A	R	V	B	X
T	R	R	O	A	N	T	H	R	O	P	O	S	T	D	T	E	C	U	Z
O	C	I	K	A	T	H	E	T	A	I	K	A	U	C	E	S	E	R	A
R	I	E	K	A	I	F	T	I	A	X	N	E	I	A	A	K	L	D	F
A	M	T	H	J	K	G	S	C	G	A	M	E	W	O	R	L	D	E	G
V	R	E	D	E	N	M	A	S	P	A	R	A	T	A	S	R	E	S	E

1. MICROPROSE
2. INTERPLAY
3. BLIZZARD
4. EIDOS
5. SQUARESOFT
6. UBISOFT
7. ELECTRONIC ARTS
8. LUCASARTS
9. SIERRA
10. MICROSOFT
11. BIOWARE
12. INFOGRAMES
13. BULFROG
14. WESTWOOD
15. CAVEDOG
16. GSC GAMEWORLD
17. ACTIVISION


ATLANTIS
PURE ROCK
90 FM STEREO


MBI

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ το Official Formula One της Eidos και το Prince of Persia 3D, αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γουβαλάρης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 4122441
E-mail: sgForce@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Flight Simulaton '98 και Tomcat Alley στην τιμή των 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδάμ Βασίλης
Τηλέφωνο: 9964416

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Tiberian Sun, ολοκαίνουριο, χωρίς να έχει παιχτεί ούτε μία φορά, στην τιμή των 7.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Γιάννης
Τηλέφωνο: 2624700

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original εκπαιδευτικά CD-ROMs: Ελληνική Ιστορία, Ελληνική Μυθολογία, Ανθρώπινο Σώμα, Παγκόσμια Ιστορία και Πλανήτες και Δορυφόροι, προς 5.000 έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριανταφυλλίδης Περικλής
Τηλέφωνο: (031) 823850

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια, όπως τα Age of Empires, Civilization 3, The Dig, Broken Sword κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πελεκάνος Αποστόλης
Τηλέφωνο: 0946-483543

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα παιχνίδια Grim Fandango, Riven, Temujin, προς 15.000 δρχ. Δώρο τα Incoming και G-Police. Επίσης πωλούνται τα FIFA 97, 98, 99, προς 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαχαίρας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9952285

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα παιχνίδια Baldur's Gate, Might & Magic VI και VII προς 15.000 δρχ. Δώρο τα Panzer Commander και U-Race Pro. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαχαίρας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9952285

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Monkey Island 1 & 2 (CD-ROM εκδόσεις) προς 3.000 δρχ. και το Tiberian Sun προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
E-mail: t_thomaidis@hotmail.com

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Need for Speed 3, Colin McRae, Animal και Half-Life: Opposing Force, προς 2.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

HARDWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU Intel P133MHz προς 10.000 δρχ., κάρτα γραφικών Expert Color 2MB προς 3.000 δρχ. και το παιχνίδι Dracula προς 2.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πριόβολος Βασίλης
Τηλέφωνο: 0937-66343
E-mail: speedfreak_7@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εσωτερικό modem 56K (MR56PVS-RSI 56k Speakerphone modem), με δώρο το παιχνίδι Duke Nukem 3D, στην τιμή των 18.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιώλας Αθανάσιος
Τηλέφωνο: (031) 346993
E-mail: thanasistsiolas@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ motherboard Soyo 6BB (δέχεται έως Pentium III), επεξεργαστής Celeron 366MHz + ανεμιστήρας, εσωτερικό modem Supra SST 56k V.90 και σκληρός δίσκος Quantum 5.1 GB. Δώρο Joystick. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τεμουρτζίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (031) 423665
E-mail: spyroglu@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών Matrox MGA-G200 και κάρτα ήχου SoundBlaster 64. Επίσης, ποντίκι Microsoft με 2 πλήκτρα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πιτσούλης Ιωάννης
Τηλέφωνο: (0265) 34255
E-mail: pits_power@yahoo.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 4 CDs των Terror-x-Crew, 2 singles και 2 κανονικά στην τιμή των 8.900 δρχ. Δώρο ένα CD του Dr. Dreez. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Γιάννης
Τηλέφωνο: 2624790

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ δύο συλλογές του Βασίλη Τσιτσάνη σε 2 CDs και μία του Γιάννη Παπαϊωάννου, στην τιμή των 3.900 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Γιάννης
Τηλέφωνο: 2624790

PC

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΟΣ

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ







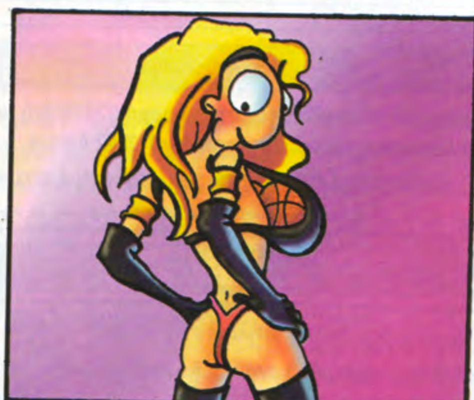


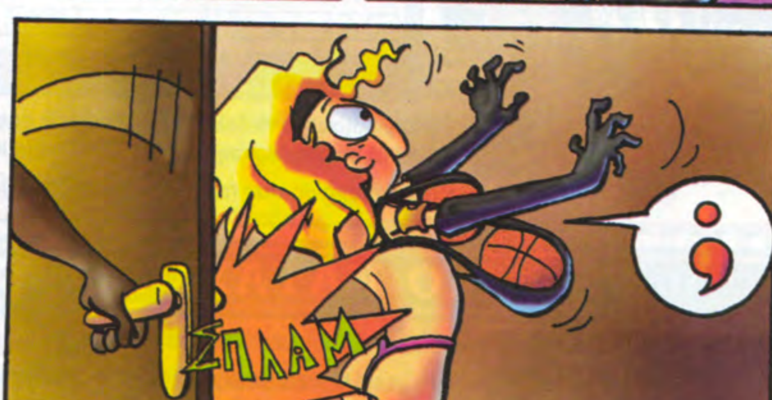














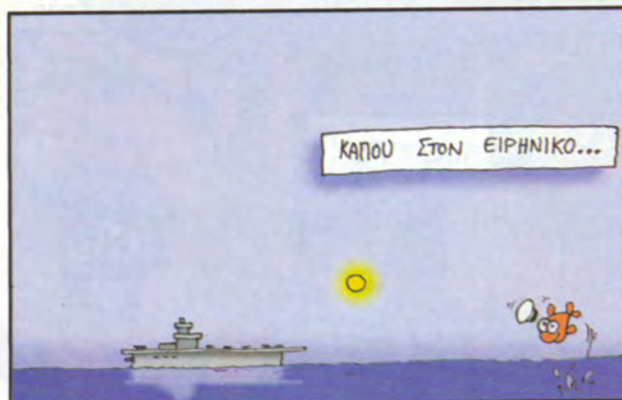




ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

Του Π. ΛΥΡΗ...



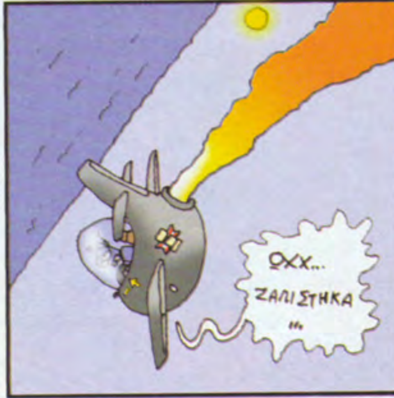






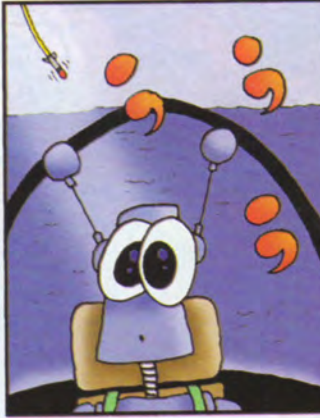


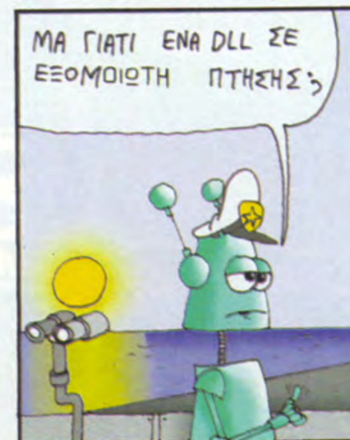




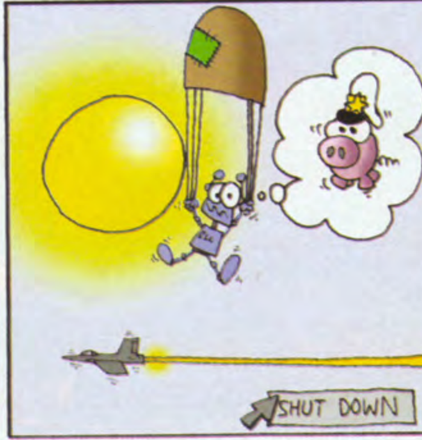








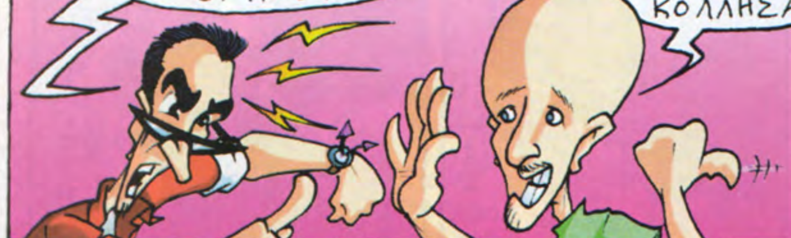




ΨΥΧΑΚΙΑΣ

ΤΟΥ Γ.Δ. ΚΑΜΙΩΤΗ 2000

















ΤΕΛΟΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ

Presario 1800

Intel® Pentium® III 500 MHz
15" TFT X.C.A.
64 MB RAM up to 160 MB
12 GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6X Standard / USB Exit

985.000

ή **115.000** x 12 Μήνες*



TOSHIBA

Satelite 2140 CDS

ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

399.000

ή **46.500** x 12 Μήνες*



MITAC

Minote 6133s

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

565.000

ή **66.000** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 600 MHz FCPGA
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

299.000

ή **37.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor 466 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

199.000

ή **24.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional II

Intel® Pentium® III Processor 550 MHz FCPGA
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600x1280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

279.000

ή **35.900** x 12 Μήνες*





Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

